

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKNIK-TEKNIK
DASAR MEMASAK DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
LINA MUFIDAH
NIM. 08511244015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

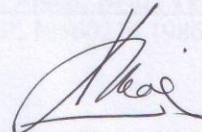
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul ” Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean” yang disusun oleh :

Nama : Lina Mufidah
NIM : 08511244015
Prodi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk Diujikan.

Yogyakarta, 27 Desember 2012
Dosen Pembimbing ,






Kokom Komariah, M.Pd
NIP.19600808 198403 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul ” Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean” ini telah Telah Dipertahankan Di depan Penguji Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 2 Januari 2013 dan Dinyatakan Lulus Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Kokom Komariah, M.Pd	Ketua Penguji		2/1/13
Sutriyati Purwanti, M.Si	Sekretaris Penguji		2/1/13
Dr. Endang Mulyatiningsih	Penguji I		2/1/13

Yogyakarta, 2 Januari 2013

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Dr. Moch. Budri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lina Mufidah
NIM : 08511244015
Jurusan : Pendidik Teknik Boga
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain sebagai persyaratan menyelesaikan studi diperguruan tinggi lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 Januari 2013
Yang Menyatakan,



Lina Mufidah
NIM.08511244015

MOTTO

الْمُتَوَكِّلِينَ يُجِبُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ قَتَوَكَّلَنَ عَزَمْتَ فَإِذَا

“Apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”
(QS. Ali ‘Imran/3 ayat 159)

“Rebutlah lima perkara sebelum datangnya lima perkara. Pertama, masa sihat sebelum sakit. Kedua, masa kaya sebelum datangnya masa sempit (miskin). Ketiga, masa lapang sebelum tiba masa sibuk. Keempat, masa muda sebelum datang masa tua, dan kelima, masa hidup sebelum tiba masa mati.”
(Riwayat al-Hakim dan al-Baihaqi)

“Seburuk – buruk buta adalah buta hati “

” Anyone who has never made a mistake has never tried anything new ”
(Albert Einstein)

” Everyone has potential for greatness, but most fear becoming what they might “
(Ab Maslow)

“Kebesaran seseorang tidak terlihat ketika dia berdiri dan memberi perintah, tetapi ketika dia berdiri sama tinggi dengan orang lain, dan membantu orang lain untuk mencapai yang terbaik dari diri mereka”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan....

Untuk Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta tercinta

Untuk Kedua Orang tuaku,

Ayahku.... terimakasih atas doa dan segala kasih sayangmu..

Almarhum Ibuku.. akhirnya wasiatmu untukku telah kutunaikan.. dan terimakasih sejuta kasih atas kasih sayangmu selama hidupmu untuk hidupku..

Adek ku Isna dan Salma ... love you full for my spirit..

Pembimbingku Ibu Kokom Komariah, Penguji Ibu Endang Mulyatiningsih dan Sekertaris penguji sekaligus Kaprodi PT.Boga .. Thank for knowledge and for spirit

My Bestfriends Damiana, titin, oktivita, rindu, cunie, silvi, nita,, thanks a lot , for my experience , for my inspiration, you give me everything when i don't have...

Mas Haidlir Aziz .. thanks for attention to me and help me for everthing problem

My friends in PT.Boga Non reg Angkatan 2008..

My friends in HIMAGANA FT UNY and Matriks FT UNY you give me .. a lot of experience... to future..

PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKNIK-TEKNIK DASAR MEMASAK DI SMK NEGERI 2 GODEAN

Oleh
Lina Mufidah
08511244015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean.(2) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen quasi* dengan desain penelitian kuantitatif *one-group pretes-posttest design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Keahlian Jasa Boga 3, di SMK Negeri 2 Godean Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *likert* dan tes dengan soal. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2012 hingga Januari 2013. Uji validitas angket pendapat siswa menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, dan untuk uji validasi hasil belajar siswa menggunakan korelasi *point biserial*. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji prasyarat analisisnya menggunakan uji normalitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*One sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean masuk dalam kategori cenderung tinggi yaitu 69%. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai *pretest* rata-rata (*mean*)= 14, sedangkan nilai *posttest* memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai $t_{hitung\ pre-test}$ sebesar 9.771 sedangkan $t_{hitung\ post-test}$ sebesar 4.838 dan lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (2,402) dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Kosa kata : Pengaruh, Metode *edutainment*, Teknik-Teknik Dasar

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean”

Skripsi ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat disusun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Moch. Bruri Triyono, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Noor Fitrihana, M.Eng, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sutriyati Purwanti, M.Si Kaprodi Pendidikan Teknik Boga yang juga menjadi sekretaris penguji yang membantu dan membimbing untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Kokom Komariah, M.Pd, Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dari segi teknis, psikis, maupun materi demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Rizqie Auliana, M.Kes, Penasehat Akademik saya yang membantu dalam akademik selama dalam studi.
6. Ayah dan Almarhum Ibu tercinta yang selalu berdoa, memberikan dorongan serta bantuan moral dan spiritual sehingga penulis bersemangat menyusun skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih untuk teman - teman S1 Pendidikan Teknik Boga Non Reg 2008 yang selalu memberikan semangat, motivasi dan menjadi partner kerja sehingga skripsi dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini memiliki banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 27 Desember 2012
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 10
A. Kajian teori	10
1. Tinjauan Pembelajaran.....	10
2. Tinjauan Metode <i>Edutainment</i>	23
3. Tinjauan Terhadap Kompetensi Dasar Pengolahan Makanan Kontinental	 35

4. Penerapan metode <i>Edutainment</i>	37
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	49
D. Pertanyaan Penelitian	51
BAB III. METODE PENELITIAN	52
A. Tempat dan Waktu Penelitian	52
B. Desain Penelitian	52
C. Subjek Penelitian	53
D. Variabel Penelitian	55
E. Prosedur Penelitian	55
F. Metode Pengumpulan Data	61
G. Instrumen Penelitian	63
H. Validasi dan Realibilitas Instrumen	68
I. Teknik Analisis Data	71
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan	92
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Keterbatasan Penelitian	98
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	10

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator dalam Mata Pelajaran Prinsip Pengolahan Kontinental.....	36
Tabel 2. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode <i>edutainment</i> hari pertama	43
Tabel 3. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode <i>edutainment</i> hari pertama	43
Tabel 4. Design <i>Eksperimen</i>	53
Tabel 5. Rencana Pembelajaran Pertemuan Pertama.....	59
Tabel 6. Rencana Pembelajaran Pertemuan Kedua.....	60
Tabel 7. Kisi-kisi pendapat siswa.....	64
Tabel 8. Kisi –kisi Tes Hasil Belajar.....	65
Tabel 9. Kisi – Kisi Soal Ranah Kognitif	66
Tabel 10. Validasi Soal dan Angket Pendapat Siswa	68
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Penelitian	70
Tabel 12. Kategori Kecenderungan Data.....	71
Tabel.13. Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 14. Angket Pendapat Siswa.....	75
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Angket Pendapat Siswa	76
Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Data Angket.	77
Tabel 17. Kemampuan Awal Peserta Didik.....	78
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Awal	79
Tabel 19. Distribusi Kecenderungan Data Kemampuan Awal (<i>Pre-Test</i>).....	80
Tabel 20. Kemampuan Akhir Peserta Didik	81
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Akhir.....	82
Tabel 22. Distribusi Kecenderungan Data Kemampuan Akhir (<i>Post-Test</i>).....	83
Tabel 23. Perbandingan Peningkatan Nilai Rata-Rata <i>Pretest Posttest</i>	85
Tabel 24. Perbandingan distribusi kecenderungan data antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	

.....	86
Tabel 25. Uji Normalitas	88
Tabel 26. Ringkasan Hasil Uji t	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Proses Penerapan Metode <i>Edutainment</i>	39
Gambar 2. Diagram Kerangka Berpikir.	50
Gambar 3. Diagram frekuensi Angket Pendapat Siswa	76
Gambar 4. Kecenderungan Data Angket Pendapat Siswa	77
Gambar 5. Diagram Frekuensi Hasil Kemampuan Awal.....	79
Gambar 6. Kecenderungan Data Hasil Kemampuan Awal.....	80
Gambar 7. Diagram Frekuensi Hasil Kemampuan Akhir	82
Gambar 8. Kecenderungan Data Hasil Kemampuan Akhir	83
Gambar 9. Perbandingan distribusi kecenderungan data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	103
Lampiran 2. Soal, Kunci Jawaban, dan Angket Pendapat Siswa.....	108
Lampiran 3. Daftar Nilai Peserta Didik	121
Lampiran 4. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Tes Hasil Belajar dan Angket Pendapat siswa	124
Lampiran 5. Hasil Analisis Distribusi Frekuensi, Uji Kemampuan Awal dan Uji Hipotesis	129
Lampiran 6. Uji Normalitas dan Uji Hipotesis	135
Lampiran 7. Gambar peserta didik saat pembelajaran	137
Lampiran 8. Surat-surat penelitian	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan pendidikan di negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia mengalami kemajuan pesat, sehingga berdampak pada perubahan kehidupan sosial, ekonomi, nilai budaya, perubahan sistem dan peranan pendidikan. Indonesia merupakan negara yang menyumbang sebagian besar sumber daya manusia yang berarti harus menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan memiliki peranan yang besar dalam ikut serta membantu kemajuan sumber daya manusia, dengan begitu para pendidik seharusnya tidak hanya sekedar memberi pendidikan yang hanya menyuguhkan materi – materi yang kurang relevan di kehidupan nyata namun juga harus mampu melakukan pembaharuan terhadap pembelajaran yang terarah. Untuk mencari solusi dari tantangan tersebut di atas, SMK sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan dan pelatihan kejuruan harus mampu memberikan layanan pendidikan terbaik kepada peserta didik walaupun kondisi fasilitasnya sangat beragam. Sebagaimana yang dikemukakan Djojonegoro (1998:12), bahwa pendidikan kejuruan sangat penting karena lebih dari 80 % tenaga kerja di lapangan kerja adalah tenaga kerja tingkat menengah ke bawah dan sisanya kurang dari 20 % bekerja pada lapisan atas.

Pembelajaran di SMK saat ini semakin menarik perhatian. Setiap masuk kelas para siswa biasanya sudah merasa terbebani dan merasa tidak nyaman dalam pembelajaran yang akan dilaluinya apalagi ketika mereka mendapatkan pelajaran yang sulit, pelajaran yang bermuatan teori yang banyak. Sebaliknya para siswa bersorak gembira saat mengetahui bahwa guru tidak hadir dikarenakan beberapa hal, diantaranya karena rapat atau sakit. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini belum mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan rendahnya hubungan personal guru dengan siswanya yang kurang baik.

Sebagian besar tidak tercapainya tujuan pembelajaran saat ini terjadi di beberapa jenjang pendidikan yaitu tingkatan SD, SMP, SMA ataupun SMK. Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan pada umumnya lebih ditekankan pada pembelajaran praktik sehingga pembelajaran teori tidak disampaikan secara maksimal, padahal untuk pembelajaran di SMK akan lebih baik jika pembelajaran teori dan praktik dapat saling beriringan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di kelas semestinya menjadi upaya bagi para siswa untuk menjadi pintar, bertambah pengetahuan, dan untuk mencari bekal bagi kehidupan mereka selanjutnya. Namun pada kenyataannya tidak demikian, Ketidak tercapaian tujuan pembelajaran juga terjadi pada saat melakukan observasi ke SMK Negeri 2 Godean Yogyakarta. Dalam pembelajaran di SMK, terutama pada materi teori tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar kelas X tahun 2011 menunjukkan hasil

rata-rata 3 kelas untuk kompetensi dasar prinsip pengolahan makanan kontinental rata-rata perkelas yaitu 75, 75, 77. Ketidakberhasilan dikarenakan metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah memang tidak salah untuk diterapkan, justru metode seperti ini merupakan alat untuk menjembatani dari pendidik kepada siswa dalam mengawali sebuah kegiatan pembelajaran, namun metode ini tidak dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, karena hakekat pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa, dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kombinasi tersebut memiliki tujuan perubahan sikap baik konseptual maupun operasional, sehingga dengan metode ceramah hampir dikalangan siswa merasakan kejenuhan, walaupun sudah diberikan media yang berupa gambar, *flow chart* dll.

Setelah mengetahui beberapa permasalahan di atas, tentang kejenuhan yang dialami pada siswa. Menurut Mel Siberman (2004:16) tentang apa yang mereka dengar dan mereka lihat saja sebagian orang cenderung mudah lupa. Salah satu alasan yang paling menarik adalah kaitannya dengan tingkat kecepatan bicara guru dan tingkat kecepatan mendengar siswa, apa yang dialami peserta didik pada proses pembelajaran melalui pendengaran mudah untuk dilupakan, karena pengajar biasa berkata 100-200 kata permenit, sedangkan peserta didik hanya mampu mendengar 50–100 kata permenit, selanjutnya jika proses pembelajaran

hanya dengan mendengar dan melihat hasilnya relative kecil terhadap keberhasilan pembelajaran, dan jika peserta didik memanfaatkan kemampuan mendengar, melihat, diskusi dan berbuat dapat membantu anak didik memperoleh pengetahuan dan kecapakan.

Hasil penelitian Mc Keachie dalam Silberman (1994:16) tentang perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir. Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan.

Kondisi demikian juga dialami para siswa SMK Negeri 2 Godean. Para siswa merasa sangat bosan ketika pelajaran yang bermuatan teori tersebut berlangsung. Pada saat observasi dapat diamati kejenuhan terjadi hampir setengah dari jumlah siswa dan mereka memiliki beberapa aktifitas pada saat pembelajar seperti ada yang tertidur, berbicara dengan teman sebelahnya dan sebagainya. Padahal guru sudah memberikan beberapa media pembelajaran seperti *handout* bergambar, *power point*, dan sebagainya, namun rasa jenuh tetap dirasakan oleh para didik. Hal demikian memicu peneliti untuk memberi alternatif metode pembelajaran yang baru dalam, pembelajaran seperti yang dikemukakan menurut

Mishad (2011) tentang pembelajaran aktif *learning* dalam blognya. (www.mishadonline.blogspot.com.html) Pembelajaran tidak cukup saat mengajar dengan mengasah kemampuan mendengar (*auditori*) atau melihat (*visual*). Masih ada keterampilan siswa yang perlu difungsikan, yaitu kemampuan unjuk kerja (*kinestetik*). Untuk menyinergikan tiga gaya belajar tersebut diperlukan cara pembelajar aktif (*active learning*), salah satunya metode yang mencakup dalam pembelajaran aktif adalah metode *edutainment*.

Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan disebut dengan *edutainment* (*education entertainment*). *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa senang, dan mereka menikmatinya.

Menurut M. Sholeh Hamid (2011: 14) tentang konsep *edutainment* tentu sangat menarik untuk dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran dikelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi suatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi sangat membahagiakan atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa sehingga mereka ingin dan ingin terus belajar dikelas karena dipenuhi rasa semangat dan *antusiasme* yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.

Tugas pokok dalam pembelajaran di SMKN 2 Godean pada penelitian ini adalah materi teknik-teknik dasar memasak pada mata pelajaran prinsip pengolahan makanan kontinental. Indikator keberhasilan tujuan pada penelitian yaitu mengetahui pendapat siswa tentang penerapan metode *edutainment* dan juga mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *edutainment* pada hasil belajar siswa terhadap materi teknik-teknik dasar memasak. Pengaruh metode *edutainment* ditunjukkan dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran setelah dan sebelum dilakukannya pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti akan mengukur ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *edutainment* pada hasil belajar siswa terhadap materi teknik-teknik dasar memasak. Dalam kompetensi ini terfokus pada metode dasar memasak yang merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai siswa SMK Boga. Mata pelajaran ini sangat diperlukan untuk menjadi bekal siswa untuk pembelajaran memasak. Materi yang berisi teknik – teknik dasar memasak, dan bahan serta alat untuk melaksanakan metode dasar memasak membutuhkan pemahaman yang mendalam tidak hanya untuk diingat namun siswa mampu memahami karakteristik masing – masing metode dasar memasak. Materi ini adalah materi pertama pada saat memasuki bangku SMK khususnya jurusan Boga, maka jika siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran yaitu pemahaman metode

dasar memasak. Maka jelas selanjutnya bisa dipastikan siswa tidak akan mendapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

Penggunaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Teknik – teknik dasar memasak akan membantu siswa dalam memahami materi secara *auditori*, *visual* maupun *kinestetik*. Informasi dengan bahasa dan kata-kata mereka sendiri, memberikan contoh-contoh, mengenalnya dalam berbagai bentuk dan kondisi, melihat hubungan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain, menggunakannya dengan berbagai cara, memperkirakan beberapa konsekuensinya, dan mengungkapkan lawan atau kebalikannya. Pada metode *edutainment* akan mencakup seperti yang dalam paparan tadi. Penelitian ini diharapkan pada materi teknik- teknik dasar memasak para siswa mampu meningkatkan hasil belajar tentang teknik– teknik dasar memasak. Pembelajara ini akan menjadi bekal selama melakukan pembelajaran baik pembelajaran teori maupun pembelajaran praktik, yang nantinya akan diterapkan pada kehidupan nyata.

B. Identifikasi Masalah

1. Materi teknik- teknik dasar memasak merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai siswa SMK terutama Jurusan Boga, akan menjadi masalah dalam pembelajaran selanjutnya jika tidak tercapai tujuan pembelajarannya.
2. Tuntutan perkembangan pendidikan pada sumber daya manusia berkualitas.

3. Fenomena di kalangan siswa SMK Negeri 2 Godean yang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran berupa gambar, *flowchart* dan *powerpoint* yang kurang variatif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran belum mencapai hasil maksimal.
5. Sejauh ini pembelajaran teori di SMK Negeri 2 Godean belum menggunakan metode pembelajaran aktif yang komplek seperti metode *edutainment*.

C. Rumusan Masalah

Dengan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean?

2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* ?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Peneliti, dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan tentang metode *edutainment* sehingga dapat menjadi bekal untuk menambah inovasi dalam pembelajaran setelah menjadi guru.
2. Guru dapat memberikan masukan dalam menunjang proses pembelajaran siswa dan menambah wawasan untuk inovasi pembelajaran tentang metode *edutainment*.
3. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar pada materi teknik-teknik dasar memasak kompetensi dasar prinsip pengolahan makanan kontinental tanpa merasa jenuh dan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang baru.
4. SMK Negeri 2 Godean dapat menambah metode pembelajaran aktif seperti metode *edutainment* dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari belajar. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:19) Belajar di artikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Selain itu Pengertian tentang belajar yang dikemukakan juga oleh Thabrani (1989:13) belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai – nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai studi atau berbagai aspek kehidupan. Kesimpulan dari pengertian tersebut tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang dinyatakan berupa pengetahuan, sikap, ketrampilan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan antara seorang guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan. Pembelajaran menurut Depdikbud dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1995:105) adalah proses atau cara menjadikan orang hidup belajar. Di samping itu pembelajaran merupakan identitas aktifitas belajar mengajar yang diawali

dengan perencanaan, dan di akhiri dengan evaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Oemar Hamalik (2005:54) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa pada proses menjadikan orang hidup belajar yang direncanakan dan dievaluasi yang dapat memberi pengaruh sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran memerlukan proses, menurut Hamzah (2008:106) bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan :

- 1) *Learning to know* yaitu peserta didik akan dapat memahami dan menghayati bagaimana suatu pengetahuan dapat diperoleh dari fenomena yang terdapat dalam lingkungannya. Dengan pendekatan ini diharapkan akan lahir generasi yang memiliki kepercayaan bahwa manusia sebagai khalifah Tuhan di bumi yang diberi kemajuan taraf hidup manusia.
- 2) *Learning to do* yaitu menerapkan suatu upaya agar peserta didik menghayati proses belajar mengajar dengan melakukan sesuatu yang bermakna.
- 3) *Learning to be* yaitu proses pembelajaran yang memungkinkan lahirnya manusia terdidik yang mandiri.
- 4) *Learning to live together* yaitu pendekatan melalui penerapan paradigma ilmu pengetahuan, seperti pendekatan menemukan dan pendekatan menyelidiki akan memungkinkan peserta didik menemukan kebahagiaan dalam belajar.

Uraian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, guru sebagai pengajar, peserta didik sebagai subyek yang menerima pelajaran, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi. Komponen – komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dan saling berhubungan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Djamarah, 2000:25).

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes

lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya, seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain. (Suhardjono yang dikutip Arikunto, 2006:55).

b. Komponen Pembelajaran

Proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur – unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Komponen tersebut meliputi pendidik (guru), peserta didik (siswa), tujuan, materi, metode, media, lingkungan dan evaluasi hasil belajar. (Dimiyati dan Mujiono, 2006:75).

1) Guru

Seorang guru memegang peranan penting dalam interaksi belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar adalah mentransfer pengetahuan, ketrampilan, dan nilai kepada siswa sehingga apa yang ditransfer memiliki makna bagi dirinya dan masyarakat. Berbagai – macam alat yang digunakan, latar belakang siswa dan keadaan pendidikan pada akhirnya tergantung pada guru dalam memanfaatkan semua komponen belajar yang ada. Oleh karena itu guru hendaknya memiliki sejumlah pengetahuan, metode, dan kecakapan dasar

lainnya untuk melakukan tugasnya, misalnya melakukan inovasi– inovasi yang dapat membuat siswa untuk berminta mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Guru secara langsung menangani proses belajar mengajar dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.

2) Peserta didik

Siswa adalah subjek yang melakukan proses belajar. Proses belajar mengajar tidak akan terjadi apabila tidak ada siswa yang dijadikan sebagai subjek untuk mentranfer ilmu. Pengertian lain peserta didik adalah satu komponen dari proses kegiatan belajar mengajar yang mempunyai sifat dan karakteritik yang berbeda– beda yang perlu dibimbing dari seorang guru. Peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita – cita yang ingin dicapai dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan kearah mana kegiatan itu akan dibawa. Tujuan pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berisi tentang rumusan masalah, tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar.

Adapun isi tujuan pembelajaran menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:87) dibedakan menjadi tiga aspek yaitu

1. Aspek Kognitif (*cognitif domain*) yaitu meliputi pengenalan, pengetahuan, pemahaman analisis, sintesa dan evaluasi.
2. Aspek Afektif (*affective domain*) yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi/menjawab, menilai, organisasi
3. Aspek Psikomotorik (*psychomotor domain*) yaitu kemampuan peserta yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian – bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks.

Berdasarkan taksonomi Bloom di atas, maka kemampuan peserta didik dapat di klasifikasikan menjadi dua bagian yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kemampuan tingkat rendah terdiri dari pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi yaitu analisis, sintesis, evaluasi dan kreatifitas.

4) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dapat dibedakan antara materi formal dan materi informal. Materi formal adalah isi pelajaran yang terdapat dalam buku teks resmi di sekolah, sedangkan materi informal ialah bahan – bahan pelajaran yang bersumber dari lingkungan sekolah yang bersangkutan. Bahan – bahan yang bersifat informal ini dibutuhkan agar pengajaran itu lebih relevan dan actual. Komponen ini merupakan salah satu masukkann yang tentunya perlu dipertimbangkan dalam strategi pembelajaran.

5) Metode Pembelajaran

Menurut Kokom Komariah (2010:2) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun, Sedangkan menurut Asep Jihad (2008:24) metode adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang kita ajar. Kedua pengertian tersebut dapat kita simpulkan pengertian metode pembelajaran yaitu cara/jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan disusun dalam bentuk konseptual dan nyata kepada siswa yang kita ajar.

Dijelaskan secara singkat metode-metode pembelajaran menurut Kokom Komariah (2010:5) dikemukakan macam – macam metode seperti metode investigasi yang dilakukan dengan cara melibatkan siswa dalam kegiatan investigasi, metode *inquiry* dan *discovery* yang melibatkan siswa dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis, *discovery learning* metode yang pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar menemukan pengetahuan sendiri, *problem solving* metode yang menuntut siswa melakukan pemecahan pada suatu masalah yang diberikan oleh guru, *mind mapping* metode yang mempresentasikan kata – kata, ide – ide, tugas-tugas, ataupun suatu yang lainnya yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama dengan diagram, metode *role playing* yang digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, *simulation* metode yang menggunakan latihan menempatkan siswa pada situasi

mencerminkan kehidupan nyata dan metode ceramah. Khususnya metode ceramah peneliti akan mengkaji tinjauan tentang metode ceramah.

Menurut Nana Sudjana (2000:77) ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya, sedangkan Menurut Muhaimin (1996:83) metode ceramah merupakan kombinasi dari metode hafalan, diskusi dan tanya jawab. Menurut langkah-langkah metode ceramah adalah sebagai berikut langkah persiapan. persiapan yang dimaksud disini adalah menjelaskan tujuan pelajaran dan pokok-pokok masalah yang akan dibahas dalam pelajaran tersebut. Memberi appersepsi untuk membantu mereka memahami pelajaran yang akan disajikan. Selanjutnya langkah penyajian, pada tahap ini guru menyajikan bahan yang berkenaan dengan pokok-pokok masalah. Kemudian langkah generalisasi, dalam hal ini unsur yang sama dan berlainan dihipunkan untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan mengenai pokok-pokok masalah. Langkah terakhir yaitu langkah aplikasi pengguna pada langkah ini kesimpulan yang diperoleh digunakan dalam berbagai situasi sehingga nyata makna kesimpulan itu.

Kelebihan dan kekurangan metode ceramah dalam pembelajaran menurut Erman Suherman (2011:202) pada kelebihan metode ceramah dapat menampung kelas besar, tiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan, dan karenanya biaya yang diperlukan menjadi relatif lebih murah. Selain itu konsep yang disajikan secara hirarki akan memberikan fasilitas belajar kepada

siswa. Kelebihan lain pada metode ceramah yaitu guru dapat memberi tekanan terhadap hal-hal yang penting hingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin. kekurangan atau tidak adanya buku pelajaran dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat terlaksananya pelajaran dengan ceramah.

Kekurangan metode ceramah antara lain pelajaran berjalan membosankan dan siswa-siswa menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri oleh konsep yang diajarkan. Siswa hanya aktif membuat catatan saja, kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan, pengetahuan yang diperoleh melalui ceramah lebih cepat terlupakan, ceramah menyebabkan belajar siswa menjadi “Belajar Menghafal” yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

6) Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Zainal Arifin (2002:24) mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah alat – alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Media dapat dibagi tiga kelompok yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Sedangkan menurut Gagne yang diikuti Oemar Hamalik (2000:64) media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan suatu keberhasilan pengajaran karena ia membantu guru dan siswa dalam menyampaikan materi sehubungan dengan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan ikut menentukan keberhasilan pengajaran sesuai tujuan.

Menurut Arief Sadiman (2008:17) kegunaan media dalam proses pembelajaran dikemukakan sebagai yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (bentuk tulisan atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Jenis– jenis media menurut Arief Sadiman (2008:28) Media grafis meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan *globe*, papan flanel, papan bulletin, Media audio meliputi radio, laboraorium bahasa, alat perekam. selanjutnya media proyeksi diam meliputi LCD, OHP, *film*, *televisi*, *video*, permainan dan simulasi.

Penggunaan media akan banyak manfaatnya terhadap proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat akan menghasilkan lebih banyak manfaat, maka harus bisa memilih penggunaan media dengan tepat. Kriteria utama dalam pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat – sifat khasnya media yang bersangkutan.

7) Lingkungan

Lingkungan terutama lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Kriteria yang digunakan, antara lain hubungan antara peserta didik dan teman sekelas maupun di luar sekolah, guru dan orang tua serta kondisi keluarga.

8) Evaluasi hasil belajar

a) Pengertian Evaluasi

Menurut Zainal Arifin (2009:5) mengemukakan pengertian evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran atau secara singkat bahwa evaluasi adalah suatu proses bukan hasil, sedangkan menurut M. Ngalim Purwanto (2002:3) mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis yang memerlukan berbagai informasi atau data dari obyek untuk menentukan sejauh mana tujuan – tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa. Pengertian tersebut menyimpulkan bahwa evaluasi adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas yang memerlukan berbagai data dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b) Tujuan dan Fungsi evaluasi

Menurut Zainal Arifin (2009:13) tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran itu sendiri, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri, sedangkan fungsi evaluasi adalah untuk perbaikan dan pengembangan sistem pembelajaran, selain itu fungsi lain yaitu untuk akreditasi, dari keterangan tersebut dapat disimpulkan tujuan evaluasi yang utama adalah untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah mengalami atau

melakukan kegiatan belajar, sedangkan fungsi evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada program pengajarannya.

Ciri – ciri evaluasi yang baik yaitu desain atau rancangan program komprehensif, perubahan – perubahan tingkah laku, hasil-hasil evaluasi harus disusun dan dikelompokkan untuk memudahkan interpretasi, dan program evaluasi haruslah saling berkesinambungan dan saling berkaitan.

c. Strategi Pembelajaran

1) Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan metode yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, dan remedial yaitu memiliki dan menentukan perubahan tingkah laku, pendekatan prosedur, metode, teknik, dan norma-norma atas batas- batas keberhasilan. Oemar Hamalik (2003:201) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitik beratkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Di lihat dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan metode untuk menyampaikan materi untuk mencapai tujuan dan para siswa di lihat sebagai subjek yang sedang belajar atau mengembangkan segala potensinya.

2. Unsur-unsur Strategi Pembelajaran

Menurut Warista (2009:11-13) mengemukakan tentang perancangan dan pelaksanaan strategi pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan unsur – unsur strategi dasar atau tahapan langkah sebagai berikut:

- a) Menetapkan spesifikasi dari kualifikasi perubahan perilaku. Tujuan selalu dijadikan acuan dasar dalam merancang dan melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik.
- b) Memilih pendekatan pembelajaran, suatu cara pandang dalam menyampaikan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus dipertimbangkan dan dipilih jalan pendekatan utama yang efektif dan efisien.
- c) Memilih dan menetapkan metode, teknik, dan prosedur pembelajaran. Metode itu sendiri merupakan cara yang dipilih untuk menyampaikan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan teknik merupakan cara untuk melaksanakan metode dengan sarana penunjang yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan.
- d) Merancang penilaian yang dilakukan sebagai langkah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam menelaah materi.
- e) Merancang remedial yang dilakukan apabila dalam tahap penilaian ditemukan peserta didik yang tidak memenuhi spesifikasi atau tujuan pembelajaran.

- f) Merancang pengayaan yang ditujukan untuk menyeleksi hasil dari tujuan dan proses pembelajarn yang telah dilakukan.

3. Macam – macam strategi pembelajaran

Secara umum strategi pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a) Strategi induktif yaitu suatu strategi pembelajaran yang memulai dari hal – hal yang khusus kemudian menuju hal yang umum
- b) Startegi deduktif yaitu suatu strategi pembelajaran dari umum kekhusus
- c) Strategi campuran adalah gabungan dari strategi induktif dan deduktif.

2. Tinjauan Metode *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Pengertian *edutainment* menurut Sutrisno (2005:31) diambil dari segi etimologis yaitu *edutainment* berasal dari kata *education* dan *edutainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *edutainment* adalah Hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminology, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Contoh pembelajaran yang menyenangkan seperti dilakukan degan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), *video* dan demonstrasi.

Menurut Suharyanto mengemukakan dalam bukunya (2009:4) pengertian *edutainment* bahwa ”*Edutainment* adalah seni yang dimainkan oleh seseorang atau

sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang ditentukan”. Dalam *edutainment* terdapat aktivitas yang berbeda yaitu mendidik dan menghibur pembelajar. alat/media *edutainment* yaitu media untuk *edutainment* yaitu televisi, buku, *video*, *computer games* dan sebagainya.

Menurut Marc (seperti dikutip Suharyanto H. 2009:1) menunjukkan bahwa penggunaan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan stimulan aktifitas emosi seseorang pada pembelajar. Secara umum melalui pendengaran dan penglihatahan yang menghibur, seseorang akan merespon dengan cara yang berbeda dan kemudian mengikuti alat entertaint yang diberikan dan akan tersimpan dalam memori.

Dari tiga sumber tersebut disimpulkan bahwa *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan,yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon. *edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

b. Muatan Metode *Edutainment*

Metode *edutainment* memiliki prinsip bermuatan pendidikan dan hiburan. Tentu dengan adanya hiburan tidak mungkin dalam pembelajaran metode *edutainment* berpusat hanya pada guru dan siswa pasif, namun sebaliknya dengan

metode *edutainment* sikap pasif sangat tidak mendukung metode ini. Prinsip utama metode *edutainment* adalah Pendidikan/ *education* dan hiburan / *entertainment*. Masing – masing muatan tersebut dapat kita tahu pengertiannya yaitu pendidikan dan hiburan, dalam paparan berikut ini:

1) Pendidikan / *Education*

Menurut Imam Barnadib (2004:45) Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa. Tingkah laku pada siswa terdiri dari dua aspek yaitu aspek *objektif* dan aspek *subjektif* dari tingkah laku. Pendidikan dan pengajaran menginginkan tingkah laku yang mempunyai ciri seperti berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup, pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan bersifat unik, dan kepribadian bersifat dinamis, terus berubah melalui cara – cara tertentu. Menurut Imam Barnadib (2002:25) mengemukakan pengertian tentang pendidikan yaitu fenomena utama dalam kehidupan manusia dimana orang yang telah dewasa membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik untuk menjadi manusia dewasa. Pendidikan menjadi ilmu bila pengetahuan tentang pendidikan itu dipelajari dengan menggunakan kaidah keilmuan.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dari orang dewasa membantu dalam pertumbuhan, mengembangkan / mengubah tingkah laku siswa yang bertujuan agar siswa dapat terus berkembang secara berkelanjutan dengan memiliki pola kepribadian yang berbeda – beda dan terus

mengalami perubahan dengan cara – cara tertentu untuk menjadi manusia dewasa.

2) Hiburan / *Entertainment*

Menurut Jenkins (1986:53) “Pendidikan itu bagus bila dengan unsur *entertainment*”. Menurutnya peranan *entertainment* dalam proses pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah kekuatan yang dapat memotivasi seseorang untuk beraktifitas belajar. Metode pendidikan yang memiliki muatan *entertainment* yaitu *cooperative learning, role playing*. Metode tersebut dapat diperluas dalam bentuk seni (melukis, fotografi), animasi, komik, kartun, drama, kunjungan kemusium atau ke tempat pusat ilmu pengetahuan, permainan, radio dan program *music, interview, talks show*, media cetak ataupun elektronik, program TV, film, *video games, digital simulation* dll.

Pada pengertian *entertainment* di atas diperoleh dari penelitian Jenkins (1986:56) yang bertanya pada anak – anak tentang tugas sekolah yang harus dikerjakan di rumah dinyatakan bahwa mereka akan selalu menjawab itu sangat sulit, namun ketika diberi pertanyaan bagaimana dengan bermain *game*, mereka menjawab bahwa itu mudah dilakukan. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa anak lebih cenderung memilih kegiatan yang bermuatan hiburan.

Pada dasarnya, tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun batin. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika para teoretikus pendidikan modern menggunakan metode

yang lebih humanis dan mengedapankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran. (Neville Bennet, 2003:13).

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain, bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis pilihan strategi pembelajaran *edutainment* ini juga berlandaskan pada hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (*revolutional learning*). Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Prinsip *Edutainment*

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan bukan lagi menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik. Sehingga kemasan pembelajaran yang menarik pastilah akan mendapat perhatian yang serius dari para peserta didik. Dalam hal ini *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Sebab konsep ini menawarkan sebuah perpaduan dua aktifitas yaitu pendidikan dan hiburan. Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, Jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya dan bila

setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Fungsi *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakekat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkannya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalannya, memotivasi setiap peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar.

Banyak istilah yang digunakan sejalan dengan konsep *edutainment* tersebut, antara lain “PAKEM” adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan Menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menyajikan dengan atraktif/menarik dengan hasil terukur sesuai yang diharapkan siswa belajar secara aktif. Di bawah ini teori tentang model pembelajaran PAKEM.

Menurut Kokom Komariah (2011:11) PAKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif tersebut dimaksudkan bahwa pembelajaran guru harus menciptakan suasana sehingga memicu siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran inovatif dilakukan dengan cara mengakomodasi perbedaan siswa supaya hasil belajar optimal. Dengan menggunakan multimetode, multimedia, berpusat pada siswa, dilakukan secara alami dan memberikan peluang siswa mengalami sendiri.

Untuk kreatif dimaksudkan guru mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh, selain itu kegiatan belajar selain aktif juga harus efektif agar mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Mulyasa (2006:112) pembelajaran aktif berarti pembelajaran perlu mengaktifkan semua siswa dan guru, baik secara fisik (termasuk segenap indera), mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Pembelajaran yang kreatif mempunyai makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan acuan kurikulum, karena kurikulum sekedar dokumen dan rencana, maka perlu dikritisi, perlu dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian ada kreativitas pengembangan kompetensi dasar dan juga ada kreativitas dalam pelaksanaannya di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe gaya belajar siswa.

Pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Disamping itu banyak pengalaman dan hal yang didapat siswa, bahkan guru pun pada setiap kegiatan

pembelajaran mendapatkan pengalaman baru sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran, pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi atau refleksi yang dilakukan oleh guru dan siswa yang didukung oleh data catatan guru.

Adapun pembelajaran yang menyenangkan memiliki makna luas bukan hanya berarti siswa belajar selalu diselingi banyak lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa, siswa merasa nyaman, aman, dan mengasyikkan. Mengasyikkan mengandung unsur yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu. Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal. Dengan demikian diharapkan kelas siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri, dan mempunyai semangat kompetitif dalam nuansa kebersamaan.

Prinsip model pembelajaran PAKEM Menurut Dinn Wahyudin (1995:34) PAKEM merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya.

- a. Proses komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi *role-play*).
- b. Proses interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi-media, referensi, lingkungan dsb).

- c. Proses refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermanaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan).
- d. Proses eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).

Di atas sudah dijabarkan tentang prinsip Karakteristik Model pembelajaran PAKEM. Menurut Dinn Wahyudin (1995:34) karakteristik PAKEM memenuhi kriteria seperti berikut:

- a) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c) Guru mengatur kelas dengan memajang buku – buku dan bahan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- d) Guru mengatur kelas dengan memajang buku – buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ‘pojok baca’.
- e) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

- f) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Dilihat dari keterangan yang telah dipaparkan di atas prinsip utama PAKEM hampir sama dengan metode pembelajaran *edutainment* yang tidak hanya mengacu pada pendidikan namun juga bermuatan hiburan. Metode *edutainment* merupakan percampuran antara beberapa metode yang menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Aspek – Aspek yang harus Dipenuhi dalam Metode *Edutainment*

Adapun penerapan dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur atau *edutainment*, hendaknya para guru untuk memperhatikan metode belajar siswanya. Sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman metode belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya, sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

Proses pembelajaran *Edutainment* diterapkan dengan memenuhi aspek berikut :

1) Memberikan kemudahan

Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain, dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam

suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar. Mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik.

3) Menarik minat.

Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan. Upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara berikut seperti melakukan komunikasi terbuka, yakni guru mendorong siswanya untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan pelajaran yang disajikan, sehingga dapat menjadi apersepsi dalam pikirannya, memberikan pengetahuan baru, memberikan model perilaku yang baik, memberikan permainan agar tidak monoton dalam pembelajaran.

4) Menyajikan materi yang relevan.

Menunjukkan bahwa materi pelajaran itu relevan dan penting bisa dilakukan dengan beberapa cara yaitu memvisualisasikan tujuan pembelajaran, meyakinkan peserta didik akan pentingnya materi, mengulang penjelasan untuk memperkuat materi yang disampaikan.

5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.

Seperti halnya teori pembelajaran *quantum*, keterlibatan emosi positif dalam pembelajaran seperti rasa senang akan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

6) Melibatkan semua indra dan pikiran.

Proses pembelajaran, seyogyanya bersifat menyeluruh, dengan aplikasi fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Sebab belajar berdasarkan aktivitas, secara umum lebih efektif dari pada yang didasarkan pada presentasi.

7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Kemampuan siswa yang berbeda-beda akan mempengaruhi hasil belajar. Pendidik diharapkan dapat mampu melihat masing-masing kemampuan siswa.

8) Memberikan pengalaman sukses.

Pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan mendukung keberhasilannya, yang antara lain adalah proses pembelajaran, yang mana dalam proses tersebut terjadi interaksi langsung antara guru, siswa dan materi, sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap siswanya agar dapat menumbuh kembangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya karena tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dari *edutainment* akan dapat diraih jika seorang guru mempunyai kualitas kepribadian antara lain memiliki kepedulian terhadap siswa dan proses penyampaian bahan ajar, mampu mengembangkan kreatifitas mengajarnya, keberanian untuk menempuh resiko, tidak merasa takut akan menyalahi asumsi-asumsi pembelajaran yang telah mapan, dan berani mengambil langkah-langkah baru untuk di coba, dan senantiasa terbuka terhadap hal-hal baru serta senantiasa siap untuk belajar.

Hal yang bisa dilakukan oleh guru membantu pembelajar meraih sukses dalam setiap pembelajaran yaitu menyajikan materi pelajaran dengan sajian multisensori yang dapat ditangkap oleh keragaman modalitas belajar siswa, membuat kelompok-kelompok kecil sebagai pemantapan belajar dan kerjasama komunikatif antar siswa, dan memberikan tugas perseorangan sebagai aplikasi kepribadian masing-masing siswa. Bagaimana pun juga, peran seorang pendidik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, sebab media yang menyajikan konsep *edutainment* hanyalah sebatas perangkat jika tidak diarahkan untuk diolah dan diproses menjadi pola berpikir kritis.

3. Tinjauan Terhadap Kompetensi Dasar Pengolahan Makanan Kontinental

Sebelum memaknai pengertian kompetensi dasar, perlu kita ketahui makna kompetensi itu merupakan penguasaan terhadap tugas, keterangan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang kompetensi mencakup tugas, sikap, ketrampilan dan apresepsi yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat

melaksanakan tugas pembelajaran sesuai dengan jenis kegiatan tertentu (Mulyasa, 2002:38)

a. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran. Pada penelitian ini kompetensi dasar yang akan digunakan diambil dari silabus SMK Negeri 2 Yogyakarta, yaitu kompetensi dasar prinsip pengolahan makanan kontinental. Indikator keberhasilan kompetensi adalah ketika siswa dapat menjelaskan, memilih dan menerapkan teknik – teknik dasar memasak. Isi materi terdiri dari pengertian masing – masing jenis teknik-teknik dasar memasak.

Penjelasan jenis-jenis teknik dasar memasak secara garis besar terdiri dari *moist heat cooking*, *dry heat cooking*, *dry heat using by fat cooking*. Secara rinci isi materi untuk kompetensi dasar memasak seperti yang dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Dalam Mata Pelajaran Prinsip

Pengolahan Kontinental :

Kompetensi dasar	Indikator	Isi Materi
1.2 Menjelaskan Prinsip pengolahan makanan kontinental	1.2.1. Menjelaskan teknik teknik pengolahan makanan kontinental 1.2.2. Memilih dan menerapkan teknik – teknik dasar pengolahan makanan dalam mengolah kontinental	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian metode dasar memasak <i>moist heat cooking</i> Jenis – jenis <i>moist heat cooking</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>Boiling</i> <i>Simmering</i> <i>Poaching</i> <i>Blanching</i> <i>Steaming</i> <i>Braising</i> <i>Steawing</i> Pengertian metode dasar memasak <i>dry heat cooking</i> Jenis – jenis <i>dry heat cooking</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>Roasting & Baking</i> <i>Berbequing</i> <i>Broiling</i> <i>Griliing</i> <i>Griddling</i> <i>Pan broil</i> Pengertian metode dasar memasak <i>dry heat using by fat cooking</i> Jenis – jenis <i>dry heat using by fat cooking</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>Saute</i> <i>Deep frying</i> <i>Pan frying</i> <i>Shallow frying</i>

Sumber : silabus SMK Negeri 2 Godean 2012

b. Lingkup belajar

Lingkup belajar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental menjelaskan tentang teknik– teknik dasar pengolahan makanan kontinental dan memilih alat yang tepat untuk teknik-teknik dasar pengolahan makanan kontinental.

c. Materi Pokok pembelajaran

Materi pokok pembelajaran dibuat oleh SMK Negeri 2 Godean sebagai berikut :

- 1) Pengertian tentang pengolahan makanan kontinental
- 2) Teknik memasak (*methods cooking*) yaitu
 - a. *Moist Heat cooking*
 - b. *Dry Heat Cooking*
 - c. *Cooking by fat*
- 3) Prinsip – prinsip pelaksanaan teknik pengolahan makanan
- 4) Alat – alat yang digunakan untuk metode dasar memasak

4. Penerapan metode *edutainment*

Pembelajaran berbasis *edutainment* didesain dengan aplikasi hiburan di dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas atau *indoor learning* maupun di luar kelas atau *outdoor learning*, baik hiburan dengan nyanyian, *brain gym*, *music*, *out bond*, atau pun menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti, diskusi, cerdas cermat, dan lain-lain.

Menurut Hamid (2011:8) mengatakan bahwa tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, *enjoy*, santai, dan kelas tidak terkesana tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, tertekan, dan lain-lain. Adapun penerapan dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur atau *edutainment* selayaknya kepada para guru untuk memperhatikan

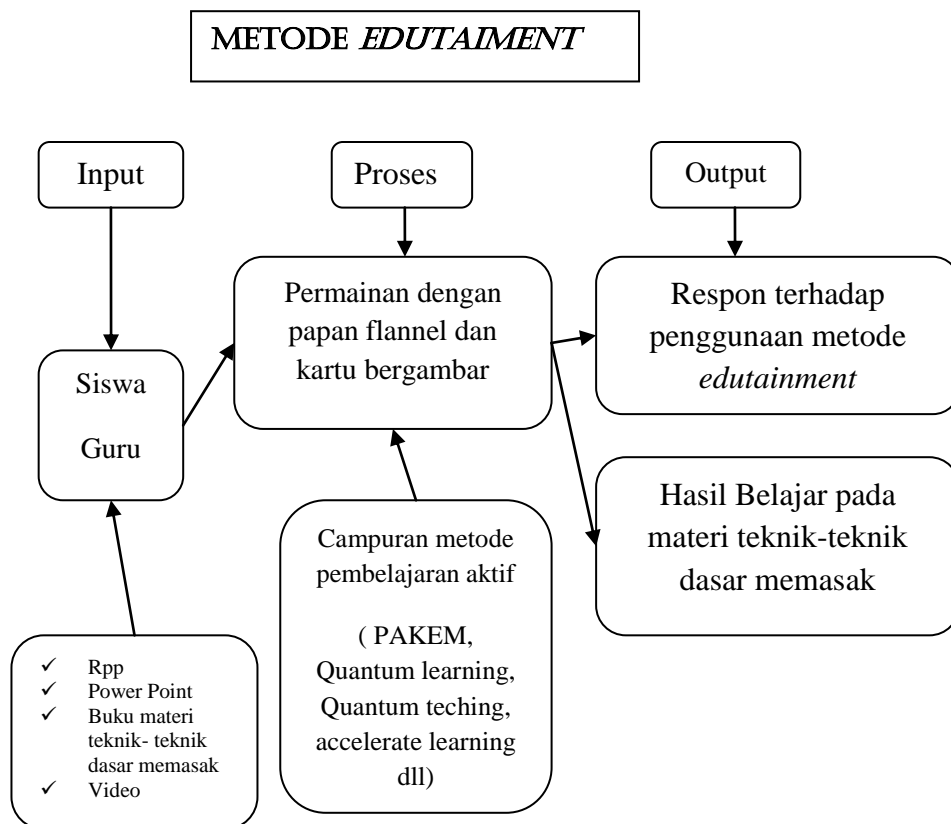
modalitas belajar siswanya, sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman modalitas belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya, sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan. Menurut Rahman (2010:4) mengemukakan bahwa proses pembelajaran *edutainment* diterapkan dengan memenuhi aspek kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil. Memberikan kemudahan dan suasana gembira dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain. Agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar dan mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik. Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah

mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan.

Sehingga pembelajaran dengan metode *edutainment* pada intinya adalah pembelajaran yang berbasis pada beberapa aspek dengan proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan karena pada metode ini terdapat beberapa metode pembelajaran aktif yang dikombinasikan.

Proses penerapan metode *edutainment* pada penelitian ini dapat dilihat pada sebuah diagram dibawah ini :



Gambar 1. Diagram proses penerapan metode *edutainment*

Di dalam diagram proses jalannya metode *edutainment* di atas dapat dilihat secara garis besar komponen–komponen metode *edutainment* pada prinsipnya inputnya adalah siswa dan guru itu sendiri dan juga perangkat pembelajaran seperti RPP, *Powerpoint*, buku, dan video, kemudian pada prosesnya metode *edutainment* adalah metode yang menggunakan perpaduan beberapa metode pembelajaran aktif yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan yang berjalan seiring dengan media seperti (permainan, papan *flannel*, dan gambar) yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan dan menghasilkan output berupa kemudahan siswa dalam belajar, suasana lingkungan menjadi lebih kondusif, menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut, melibatkan emosi dalam belajar, melibatkan pula semua indera dan pikiran siswa sekaligus menambah pengalaman dan rasa senang. Dibawah ini penjabaran lebih rinci persiapan penerapan metode *edutainment* pada materi teknik-teknik dasar memasak :

a. Pembuatan rencana pembelajaran

Menyusun indikator pencapaian kompetensi yaitu menjelaskan pengertian pengolahan makanan, menjelaskan pengertian *moist heat cooking* dan jenis – jenis *moist heat cooking*, menjelaskan siswa dapat menjelaskan pengertian *dry heat cooking* dan jenis – jenis *dry heat cooking* , menjelaskan dapat menjelaskan pengertian *dry heat using by fat cooking*

dan jenis – jenis *dry heat using by fat cooking*, menjelaskan syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan.

Selain indikator pencapaian kompetensi juga menyusun tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran dengan metode *edutainment* seperti siswa dapat menjelaskan pengertian pengolahan makanan, siswa dapat menjelaskan pengertian *moist heat cooking* dan jenis – jenis *moist heat cooking*, siswa dapat menjelaskan pengertian *dry heat cooking* dan jenis – jenis *dry heat cooking*, siswa dapat menjelaskan pengertian *dry heat using by fat cooking* dan jenis – jenis *dry heat using by fat cooking*, siswa dapat menjelaskan syarat– syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan. Setelah mengetahui tujuan pembelajaran dibawah ini adalah langkah–langkah penerapan metode *edutainment*

Materi teknik – teknik dasar memasak di SMK Negeri 2 Godean dipaparkan pada langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kelas didesain sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran agar peserta didik merasa nyaman.
- b. Guru membuka pelajaran, *pre-test* dan melakukan *Apersepsi* tentang teknik – teknik dasar memasak.
- c. Guru menyiapkan alat - alat *audio visual* untuk memutar *video* demonstrasi tentang teknik – teknik dasar memasak.

- d. Guru memutar *video* demonstrasi teknik – teknik dasar memasak untuk peserta didik serta memberikan penjelasan dan siswa diberi tugas meringkas dalam sebuah kertas.
- e. Setelah selesai pemutaran *video*, guru memberikan presentasi sekilas tentang keseluruhan metode, mengkaitkan dan mengevaluasi ringkasan isi *video* yang dibuat para siswa.
- f. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan tebak benar salah dan permainan *step by step*, lalu dievaluasi setiap permainan yang benar maupun yang salah.
- g. Selanjutnya guru memberikan lagi presentasi tentang teknik – teknik dasar memasak hingga materi habis. Kemudian siswa diajak kembali pada akhir materi dengan menggunakan permainan tebak cepat tepat.
- h. Dengan bimbingan guru para siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain untuk memenangkan permainan.
- i. Setelah permainan menghasilkan nilai masing – masing kelompok, guru memberikan hadiah kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, perhatian serta motivasi belajar siswa. Metode *edutainment* dilaksanakan dengan

mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang dan gembira., dibawah ini adalah tablel langkah-langkah rencana pembelajaran yang diramcang untuk penerapan pembelejaran dengan *edutainment*.

Tabel 2. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *edutainment* hari pertama

Pertemuan	Kegiatan	
Kegiatan awal	Guru	Siswa
	Salam pembuka	Salam pembuka
	Doa	Doa
	Apersepsi	Memberi timbal balik dengan Tanya jawab
	Motivasi	Menunjukkan antusiasme
	Pre- test	Pre- test
Kegiatan inti	Penjelasan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	METODE CERAMAH VIDEO PEMBELAJARAN
	Penjelasan tentang pengertian pengolahan makanan	
	Penjelasan tentang macam – macam metode pengolahan makanan	
	Penjelasan tentang metode memasak moist Heat cooking beserta contohnya	
	Penjelasan tentang metode memasak dry heat cooking beserta contohnya	
	Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya	
	Permainan Stepbystep (Sbs-Methods)	Metode <i>edutainment</i>
	Permainan Tembak Benar Salah (TBS)	Metode <i>edutainment</i>
Kegiatan Akhir	Kesimpulan	
Total Waktu		

Tabel 3. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *edutainment* hari kedua

Pertemuan	Kegiatan	
Kegiatan awal	Guru	Siswa
	Salam pembuka Berdoa Apersepsi	Salam pembuka
Kegiatan inti	Review pertemuan 1	Membuka catatan materi sebelumnya
	Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya	
	- Permainan Tebak Cepat Tepat (TCT) - Guru menjadi juri pada kompetensi ini	Metode <i>edutainment</i>
Kegiatan akhir	Evaluasi	Mengerjakan soal
Total waktu		

Tabel di atas merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 2 Godean. Setelah langkah–langkah pembuatan rencana pembelajaran adalah menyiapkan materi. Pada pertemuan pertama materi pembelajaran yang akan disampaikan adalah Pengertian tentang pengolahan makanan yang menggunakan metode, Pengertian metode dasar memasak *moist heat cooking* dan jenis – jenis *moist heat cooking* seperti *boiling, simmering, poaching, blanching, steaming, braising, steawing*, pada jenis metode lain yaitu materi pengertian metode dasar memasak dan juga jenis-jenis *dry heat cooking* terdiri dari *roasting & baking, berbequing, broiling, griliing, griddling, pan broil*, pengertian metode dasar memasak termasuk materi *dry heat using by fat cooking* seperti *saute, deep frying, pan frying, shallow frying*.

b. Penentuan hasil belajar

Menurut Abdurrahman(1999:15) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang tetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil dalam mencapai tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sedangkan menurut Benjamin Bloom tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya benjamin berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yaitu pengetahuan dan ketrampilan

Pengetahuan terdiri dari empat kategori yaitu pengetahuan tentang fakta, prosedural, konsep dan prinsip. Sedangkan ketrampilan terdiri dari empat kategori yaitu ketrampilan untuk berpikir, untuk bertindak, bereaksi dan berinteraksi. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa. Kemajuan belajar tidak hanya diukur dengan tingkat penguasaan pengetahuan tetapi juga sikap dan ketrampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu

menyangkut pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai siswa (Hamalik, 2005:40). Menurut Usman (2001:20) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitanya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dapat dijabarkan hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan pada penelitian ini para siswa pada domain kognitif dapat mendefinisikan masing-masing jenis-jenis teknik-teknik dasar memasak, siswa juga pada ranah pemahaman dapat menjelaskan dan mengidentifikasi jenis-jenis teknik-teknik dasar memasak, pada taraf aplikasi para siswa mampu mengerjakan proses teknik-teknik dasar memasak, pada ranah analisa para siswa mampu menganalisa dan membedakan jenis teknik-teknik dasar memasak antara satu dengan yang lainnya. Pada ranah sintesis para siswa mampu memformulasikan teknik-teknik dasar memasak pada salah satu jenis pengolahan makanan, pada penilaian/evaluasi siswa mampu membandingkan jenis-jenis teknik-teknik dasar memasak.

Pada domain Afektif terkait dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori dalam ranah afektif yaitu penerimaan para siswa yang dilakukan siswa dengan mampu memilih jenis teknik dasar memasak dalam pengolahan, pada ranah penanggapan para siswa melibatkan diri untuk dapat menerapkan jenis teknik memasak, siswa juga mampu mengidentifikasi dan menerapkan pada praktik.

Domain lainnya adalah domain psikomotorik ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori dalam ranah psikomotorik yaitu pada ranah persepsi para siswa diawal pembelajaran sedang meniru atau membentuk persepsi jenis-jenis teknik dasar memasak, pada ranah para siswa siap menerapkan pada kenyataan dan mencoba-coba jenis-jenis teknik dasar memasak pada gerakan terbimbing siswa sudah mampu mengerjakan sendiri jenis-jenis teknik dasar memasak.

Menurut Darsono (2001) faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasilnya adalah faktor kesiapan belajar, faktor kesiapan belajar baik fisik maupun psikologis, sikap guru yang penuh perhatian dan mampu menciptakan situasi kelas yang menyenangkan merupakan implikasi dari prinsip kesiapan ini, faktor perhatian adalah pemusatan tenaga psikis bertujuan pada suatu obyek. Perhatian ini timbul karena adanya sesuatu yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, faktor motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif

adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang melakukan kegiatan tertentu yang mencapai tujuan, faktor aktivitas siswa dapat dilihat dari suasana belajar yang tercipta dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa terlihat aktif berpean, faktor mengalami sendiri, dalam melakukan sesuatu sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih mendalam.

Faktor pengulangan, adanya latihan-latihan akan berarti bagi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pemahaman materi. Faktor balikan dan penguatan maksud balikan adalah masukan yang sangat penting bagi siswa maupun guru sedangkan penguatan adalah tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar, faktor perbedaan individual. Karakteristik yang berbeda baik fisik maupun perbedaan tingkat kemampuan dan minat belajar memerlukan perhatian khusus agar perkembangan siswa tetap berlangsung baik sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

F. Kajian hasil penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian pertama yaitu Penelitian yang dilakukan Suparyo (2011) tentang penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan menghitung luas bangun datar. Awal penelitian nilai rata-rata kelas siswa adalah 65, dan setelah tindakan dengan melihat hasil

evaluasi empat kali pertemuan diperoleh pada siklus I diperoleh 66% sedangkan siklus II diperoleh ketuntasan 76%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V dalam menghitung luas gabungan bangun datar.

Penelitian kedua diambil dari penelitian dilakukan Siti Aisah (2011) tentang Studi eksperimen Implementasi Metode Edutainment Belanbe terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang tahun 2010. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest- posttest*. Subyek penelitian ini sebanyak 20 responden. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk menjaring data motivasi belajar SKI sesudah dan sebelum menerapkan metode *edutainment* Belanbe. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi sedang sebelum diterapkannya metode *edutainment*, hasil kedua Peserta didik yang memiliki motivasi rendah sebelum diterapkan metode *edutainment*, hasil ketiga yang memiliki motivasi sangat rendah sebelum diterapkan metode *edutainment*, dan sesudah diterapkan metode tersebut tidak ada lagi yang memiliki motivasi rendah.

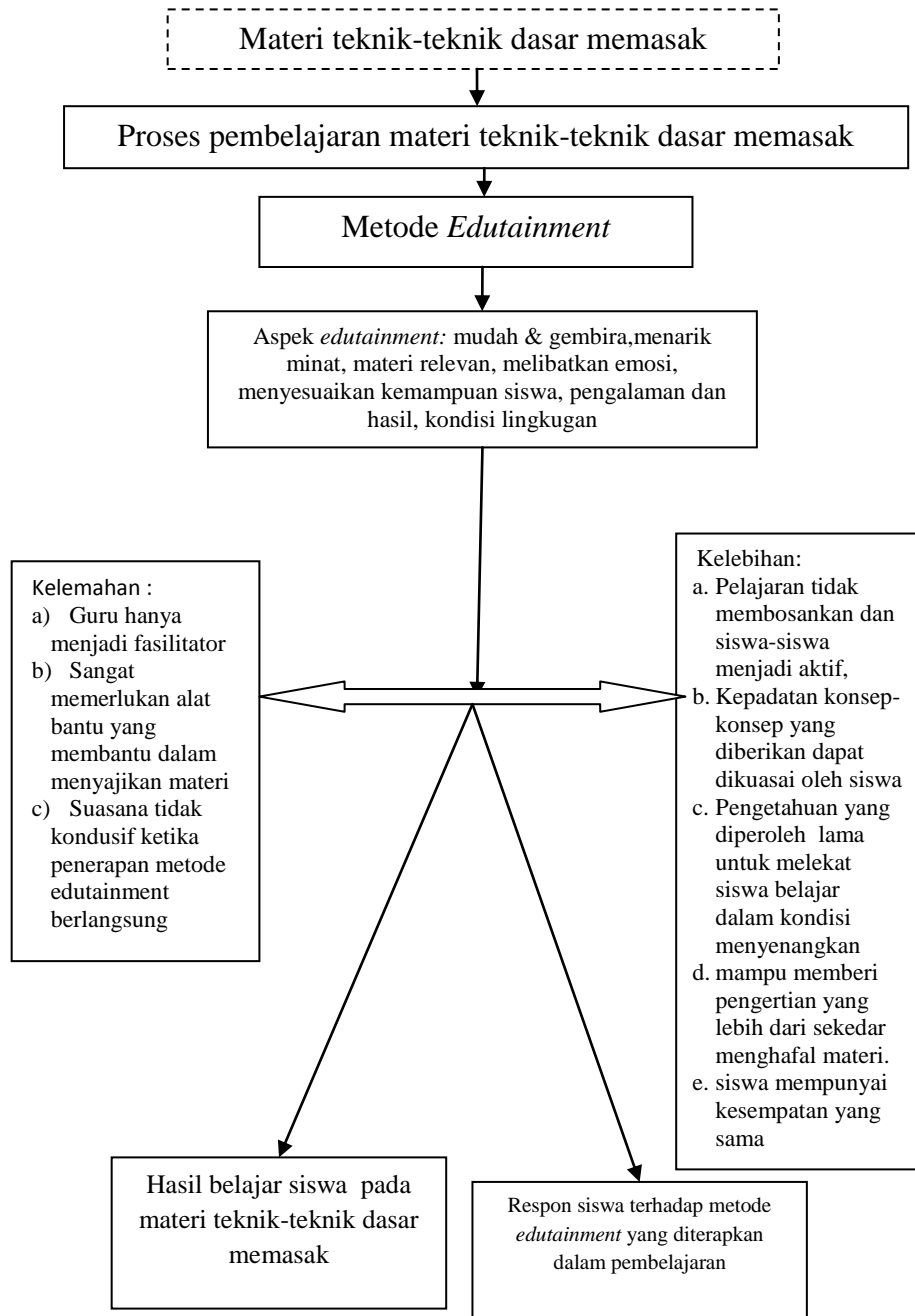
G. Kerangka Berpikir

Pelajaran prinsip pengolahan makanan kontinental membahas semua materi yang terkait dengan alat, bahan dan teknik – teknik dasar memasak. Teknik – teknik dasar memasak yang harus dikuasai siswa terdiri dari 3 macam teknik

yaitu *moist heat cooking*, *dry heat cooking*, dan *dry heat by using fat*. Pada materi pelajaran ini tentunya membutuhkan cara–cara pembelajaran yang baru agar siswa tidak hanya tahu tapi juga paham dengan metode dasar memasak dan juga paham bahan dan alat yang harus digunakan. Pada penelitian ini akan di uji pengaruh metode *edutainment* dengan mencari perbedaan hasil rata- rata ***pretest*** dan ***post-test*** dengan menggunakan metode *edutainment* sebagai kelas eksperimen.

Kelas eksperimen menggunakan metode *edutainment* yang menggunakan metode yang melibatkan semua gaya belajar siswa akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *edutainment* ditampilkan dengan menggunakan permainan kartu bergambar dan kain *flannel* serta dengan menggunakan permainan yang nantinya akan memicu antusiasme para siswa untuk mengikuti pelajaran dengan rasa senang. Pada metode ini ada aspek yang harus dipenuhi yaitu aspek *edutainment* mudah dan gembira, menarik minat, materi relevan, melibatkan emosi, menyesuaikan kemampuan siswa, pengalaman dan hasil, kondisi lingkungan.

ALUR KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2. Diagram kerangka berpikir.

H. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan di atas, maka sebelum dilakukan pengambilan data dalam penelitian dirumuskan dahulu pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Godean yang beralamat di Jl. Jae Sumantoro Sidoagung, Godean, Sleman, DIY. Pertimbangan dilaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Godean adalah jumlah kelas dan kapasitas jumlah siswa yang besar untuk Keahlian Jasa Boga sehingga memudahkan pada saat pengambilan data. SMK Negeri 2 Godean merupakan salah satu SMK Negeri yang memiliki akreditasi A.

2) Waktu

Adapun pelaksanaan penelitian yaitu pada dimulai pada bulan Maret 2012 hingga Januari 2013.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *eksperimen* yang menggunakan *one-group pretes-posttest design* dengan skema sebagai berikut

Tabel 4. Design *eksperimen*.

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2011:112)

Keterangan :

X : Perlakuan dengan metode *Edutainment*

O₁ : Tes awal siswa (*pre-test*)

O₂ : Tes akhir siswa (*post-test*)

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel, dan teknik sampling yang digunakan. (Nanang Martono, 2010:11).

Pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Keahlian Jasa Boga 3 di SMK Negeri 2 Godean yang berjumlah 32 siswa. Metode pemilihan sampel sendiri dengan menggunakan metode cara *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini hendak meneliti dengan pertimbangan kondisi pembelajaran pada kelas yang dirasa memiliki nilai ujian masuk SMK yang rendah. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas X Boga 3 Keahlian Jasa Boga.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian *eksperimen* merupakan gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati. Menurut Sugiyono (2008:38) pengertian variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel pendapat siswa

Variabel ini termasuk dalam variabel kuantitatif seperti yang dikemukakan Bagja Waluya (2004:104) menyatakan variabel kuantitatif adalah variabel yang dapat dinyatakan dalam bilangan. Variabel pendapat siswa diperoleh dari bilangan angket yang kemudian dicari interpretasinya.

2. Variabel hasil belajar siswa.

Varibel hasil belajar siswa juga merupakan variabel kuantitatif. Varibel ini didapat dari hasil belajar siswa.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *eksperimen quasi*. Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas yaitu X Boga 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan metode *edutainment* dengan menggunakan beberapa media. Data penelitian yang diperoleh terdiri atas nilai tes awal (*pre-test*) sebagai data kemampuan awal, dan nilai akhir (*post-test*) sebagai data hasil belajar, selain data hasil belajar Data pendapat siswa dari instrument angket akan digunakan untuk menambah hasil penelitian secara kualitatif .

1) Keadaan Umum SMK Negeri 2 Godean

Analisis yang dilakukan merupakan upaya untuk menggali potensi dan kendala yang ada sebagai acuan untuk dapat merumuskan konsep awal untuk melakukan penelitian, dari hasil observasi maka didapat berbagai informasi tentang SMK Negeri 2 Godean. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati secara langsung terhadap situasi, kondisi, sarana dan prasarana yang ada di lokasi sekolah dalam hal ini sekolah guna mendukung proses belajar di sekolah tersebut. Visi dan Misi SMK Negeri 2 Godean yaitu unggul dalam kualitas, pioner bagi masyarakat, mengikuti perkembangan IPTEK, berlandaskan IMTAQ sedangkan Misi SMK Negeri 2 Godean yaitu :

- a) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif mengacu pada "SMK berstandar Nasional" sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- c) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk menggali potensi dirinya sehingga dapat berkembang secara optimal dan memiliki kecakapan hidup (life skill).
- d) Meningkatkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- e) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan stakeholder sekolah.

Lokasi Sekolah SMK Negeri 2 Godean terletak di Jalan Jae Sumantoro, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta. Kode Pos : 55564, Telepon/Fax. (0274) 798008. Lokasi dikelilingi pemukiman warga yang cukup padat baik perkampungan maupun pusat perdagangan.

2) Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Kelas X Boga 3 Di SMK Negeri 2 Godean

Penelitian yang dilakukan pada X boga 3 dengan jumlah siswa 32, pada teknik –teknik dasar memasak mata pelajaran Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental memiliki dua jenis hasil penelitian yaitu secara kualitatif dan secara kuantitatif. Hasil penelitian secara kualitatif tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar dipaparkan dimulai dari waktu pelaksanaan. Pelaksanaan penelitian sesuai dengan jadwal pembelajaran. Kelas mendapatkan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x40 menit. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dilihat dari hasil belajar pada saat *pre-test* dan pada saat *post-test*. Dalam proses belajar mengajar selama ini para siswa belum pernah diajar dengan menggunakan metode *edutainment*. Deskripsi tahapan–tahapan sebelum dan pada waktu pelaksanaan metode *edutainment* saat pembelajaran berlangsung.

Dibawah ini adalah tahapan – tahapan penerapan metode *edutainment* pada kelas eksperimen.

1) Tahap persiapan

Mata pelajaran prinsip pengolahan makanan kontinental merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib tempuh oleh para siswa kelas X. Mata pelajaran ini biasa disampaikan oleh para guru dengan menggunakan metode ceramah, sehingga para siswa mengalami kejenuhan. Diharapkan guru nantinya dapat menggunakan metode *edutainment* ini agar dapat lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran. Sebelum pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus menyiapkan beberapa hal agar tujuan pembelajaran dapat sesuai dengan rencana:

- a. Guru dan peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode *edutainment*.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, RPP yang menggunakan RPP metode *edutainment*.
- c. Peneliti dan guru menentukan materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai bahan objek penelitian dalam penggunaan metode *edutainment*
- d. Membuat buku teknik- teknik dasar memasak untuk menunjang pembelajaran juga sebagai media pembelajaran
- e. Mengumpulkan video-video demonstrasi tentang teknik – teknik dasar memasak.
- f. Menyiapkan slide powerpoint dan LCD yang akan digunakan untuk menjelaskan materi.

- g. Membuat pedoman permainan menggunakan kartu bergambar dan *games* dengan papan flannel. Media kartu bergambar yang akan digunakan dilengkapi dengan papan flannel yang terbuat dari kain flannel berukuran 1,5 x 1 m. Pada media kartu bergambar digunakan kertas BC. Penggunaan media kartu bergambar berpasangan dengan papan flannel, sedangkan untuk media permainan, permainan terdiri dari tiga jenis permainan yaitu permainan *Stepbystep*. tebak benar salah, tebak tepat cepat.
- h. Membuat alat evaluasi berupa tes hasil belajar yang sudah dilengkapi dengan kunci jawaban dan lembar jawab.
- i. Membuat angket untuk menjangkau pendapat siswa tentang metode *edutainment*.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran kelas penggunaan metode *edutainment* dibagi menjadi dua kali pertemuan yaitu sebagai berikut :

(a) Pertemuan minggu pertama

Pertemuan pertama ini akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 November 2012 pada pukul 11.00 – 14.00 WIB. Dalam jam pelajaran tersebut jeda 15 menit untuk istirahat dan sholat. Jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen adalah 32 anak. Pembelajaran prinsip pengolahan makanan kontinental dilaksanakan di ruang dapur 2 SMK NEGERI 2 GODEAN.

Pelaksanaan pembelajaran dalam satu pertemuan terdiri dari kegiatan awal yang berfungsi untuk mempersiapkan alat, bahan materi dan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan lancar, kegiatan inti yaitu kegiatan dimana proses pembelajaran berlangsung, dan kegiatan akhir adalah kegiatan yang biasa

difungsikan untuk mengambil kesimpulan dalam pembelajarn yang sudah berjalan. Dalam pelaksanaannya guru menyajikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Rencana Pembelajaran Pertemuan Pertama

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
1. Kegiatan awal	Salam pembuka	Salam pembuka	5 Menit
	Doa	Doa	
	Apersepsi	Memberi timbal balik dengan Tanya jawab	
	Motivasi	Menunjukkan antusiasme	
	Pre- test	Pre- test	
			5 Menit
2. Kegiatan inti	Penjelasan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	Metode Ceramah Video Pembelajaran	21 menit
	Penjelasan tentang pengertian pengolahan makanan		
	Penjelasan tentang macam – macam metode pengolahan makanan		
	Penjelasan tentang metode memasak moist Heat cooking beserta contohnya		
	Penjelasan tentang metode memasak dry heat cooking beserta contohnya		
	Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya		
	Permainan Stepbystep (Sbs-Methods)	Metode edutainment	15 menit
	Permainan Tembak Benar Salah (TBS)	Metode edutainment	15 menit
3. Kegiatan Akhir	j. Kesimpulan		10 Menit
Total Waktu			Menit

(b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 8 November 2012 pada pukul 11.00-14.00 selama 160 menit dengan jumlah siswa 32 anak. Pembelajaran dilakukan di Dapur 2 SMK Negeri 2 Godean. Dalam pelaksanaannya, guru menyajikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebagai berikut :

Tabel 6. Rencana Pembelajaran Pertemuan Kedua

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
a. Kegiatan awal	Salam pembuka Berdoa Apersepsi	Salam pembuka	5 Menit
b. Kegiatan inti	Review pertemuan 1	Membuka catatan materi sebelumnya	5 menit
	1. Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya		
	2. Permainan Tebak Cepat Tepat (TCT) 3. Guru menjadi juri pada kompetensi ini	Metode edutainment	30 menit
c. Kegiatan akhir	Evaluasi	Mengerjakan soal	30 Menit
Total waktu			80 menit

F. Metode pengumpulan data

Cara memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data memerlukan sebuah alat atau instrument pengumpul data. Menurut Endang M (2011:219) dikemukakan tentang alat pengumpul data:

”Alat pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu tes dan non tes. Instrumen yang berwujud tes digunakan pada variabel untuk mengukur pengetahuan, kemampuan dan kompetensi. Sedangkan non test digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, pribadi dll...”

Adapun metode pada penelitian ini untuk mengumpulkan data dengan :

a. Tes hasil belajar

Pengertian tes menurut Suharsimi Arikunto (1996:26) mengemukakan tes adalah sederetan pertanyaan, latihan, atau alat lain yang diperlukan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Pengumpulan data hasil belajar yang menggunakan tes hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan untuk kelompok eksperimen. Tes prinsip pengolahan makanan kontinental dilakukan pada kelompok eksperimen dengan jumlah soal sama yaitu 30 soal. Soal diambil dari *handout* SMK dan *handout* pengolahan makanan kontinental. Proses pembuatan soal diawali dengan merangkum dan melihat kisi-kisi yang sudah dibuat, kemudian soal divalidasi oleh ahli materi dan guru. Sebelum divalidasi soal direvisi hingga mendapatkan soal yang baik.

Dalam penyusunan soal juga perlu diperhatikan tingkat kognitifnya ada 6 yaitu C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikasi), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi). (Nana Sudjana, 1989:51-52). Selanjutnya menurut Djemari Mardapi (2008:61) dari perhitungan skor tes obyektif diatas kemudian dikategorikan dalam kriteria KKM di SMK Negeri 2 Godean.

b. Angket Pendapat Siswa

Metode angket pendapat siswa ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penerapan metode *edutainment* pada kompetensi prinsip pengolahan makanan kontinental. Format yang disusun berisi item-item untuk memperoleh *informasi* berupa data mengenai penilaian terhadap tanggapan pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* materi prinsip pengolahan makanan kontinental. Responden diminta untuk memberikan jawaban pendapat atau persepsi sesuai dengan kenyataan dengan cara memberi *checklist* (✓) Pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Angket pendapat siswa dalam bentuk angket check list, dengan kriteria nilai untuk pernyataan positif jika siswa menjawab sangat setuju (SS)=4, Setuju (S)=3, Tidak setuju (TS)=2, sangat tidak setuju (STS)=1.

Angket pendapat siswa yang akan digunakan untuk pengumpulan data non test penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* dirancang untuk mengukur pola-pola perilaku seseorang dengan menggunakan jawaban yang makna berlawanan positif dan negatif. Pada alat pengumpul data ini memberikan penilaian terhadap tanggapan pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Zainal Mustafa (2009:262) Kegiatan dalam merencanakan, mendesain, menyusun dan menguji suatu alat pengukur disebut dengan instrument. Penyusunan instrument ini berdasarkan pada indikator-indikator yang diturunkan dari definisi operasional dan kajian teori, kemudian menjadi beberapa pertanyaan yang sebelumnya telah dibuat kisi –kisi dan disesuaikan dengan kondisi objek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Tes hasil belajar siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar mata pelajaran prinsip pengolahan makanan kontinental. Tes awal (*pret-test*) dan tes akhir (*post-test*) dengan teknik pilihan ganda. Tes yang berbentuk pilihan ganda ini memiliki lima alternatif jawaban, untuk jawaban benar memiliki skor = 1 dan jawaban salah memiliki skor = 0.

b. Lembar Angket Pendapat Siswa

Untuk mengukur pendapat siswa terhadap pembelajaran materi teknik-teknik dasar memasak dengan menggunakan metode *edutainment*. Lembar angket pendapat siswa ini berisi pernyataan – pernyataan mengenai pendapat siswa, baik berupa pernyataan positif atau negatif. Di bawah ini kisi – kisi instrument penelitian.

a. Kisi – kisi angket pendapat siswa

Tabel 7. Kisi- Kisi Angket Pendapat Siswa

Konsep Pengukuran	Indikator	Butir	No. Butir	Jenis Instrumen
Metode <i>Edu-tai nemt</i>	Aspek suasana menyenangkan	1. Menciptakan suasana akrab 2. Keramahan komunikasi 3. Bahasa lembut dan halus 4. Menciptakan guraan dan canda	1 2 3 4	Angket
	Aspek lingkungan belajar yang kondusif.	1. Suasana kelas 2. Mengetahui kekurangan 3. Manfaat sumber belajar 4. Pengelolaan oleh guru 5. Bantuan dari teman sebaya 6. Ketepatan waktu	5 6 7 8 9 10	Angket
	Aspek Menarik minat.	1. Apersepsi menarik 2. Komunikasi terbuka 3. Pengetahuan baru 4. Model perilaku yag baik 5. Variasi permainan	11 12 13 14 15	Angket
	Aspek materi yang relevan	1. Visualisasi tujuan pembelajaran 2. Materi teknik dasar metode panas basah 3. Materi teknik dasar metode panas kering 4. Materi teknik dasar metode panas kering dengan lemak 5. Penyampaian materi melalui media 6. Keharusan menguasai materi	16 17 18 19 20 21	Angket
	Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.	1. Tercipta rasa senang 2. Tercipta keyakinan diri 3. Keingin tahaun tentang teknik dasar memasak 4. Gaya belajar 5. Tekad belajar 6. Penyelesaian masalah 7. Keinginan berbagi 8. Mengakui setiap usaha	22 23 24 25 26 27 28 29	Angket
	Melibatkan semua indra dan pikiran.	1. Melihat manfaat 2. Merasaka tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar 3. Mendengar keluhan 4. Mengatakan isi pembelajaran 5. Penggunaan seluruh kemampuan 6. Kemampuan berpikir cepat	30 31 32 33 34 35	Angket
	Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan	1. Guru melihat gaya belajar siswa 2. Mengetahui kemampuan sendiri	36 37	Angket
	Memberikan pengalaman	1. Proses pembelajaran 2. Memberikan penghargaan untuk usaha 3. berpartisipasi	38 39 40	Angket

b. Kisi – kisi tes hasil belajar

Tabel 8. Kisi –Kisi Tes Hasil Belajar

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Ajar	No. Butir	Jenis Instrumen
1.	1.2 Menjelaskan Prinsip pengolahan makanan kontinental	1. Pengetian pengolahan makanan kontinental	a. Pengertian pengolahan makanan	1	Pilihan Ganda
			b. Tujuan pengolahan kontinental	2	Pilihan Ganda
		2. Pengertian metode dasar memasak: 1) <i>Moist Heat Cooking</i> 2) <i>Dry Heat Cooking</i> 3) <i>Dry Heat Cooking by fat</i>	a.Prinsip <i>Moist Heat Cooking</i> . b.Jenis-jenis <i>Moist Heat Cooking</i> 1. <i>Boiling</i> 2. <i>Simmering</i> 3. <i>Poaching</i> 4. <i>Blanching</i> 5. <i>Steaming</i> 6. <i>Braising</i> 7. <i>Steawing</i>	3, 4, 5, 6, 7, 9, 8, 10 11,12 13,	Pilihan Ganda
			a.Prinsip <i>Dry Heat Cooking</i> . b.Jenis-jenis <i>Dry Heat Cooking</i> 1. <i>Roasting</i> 2. <i>Baking</i> 3. <i>Berbequing</i> 4. <i>Broiling</i> 5. <i>Griliing</i> 6. <i>Griddling</i> 7. <i>Pan broil</i>	14, 22 15, 16, 17, 18, 19, 30, 20,	Pilihan Ganda
			a) Prinsip <i>Dry Heat using by fat Cooking</i> . b) Jenis-jenis <i>Dry Heat using by fat Cooking</i> 1. <i>Saute</i> 2. <i>Deep frying</i> 3. <i>Pan frying</i> 4. <i>Shallow frying</i>	23, 24, 25, 26, 27	Pilihan Ganda
		3. Syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan	a. Alat dan bahan dalam pengolahan makanan	28, 29, 30	Pilihan Ganda

c. Kisi – kisi soal ranah kognitif

Tabel 9. Kisi- Kisi Soal Ranah Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi ajar	Tarf Kompetensi Kognitif						Σ Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.2 Menjelaskan Prinsip pengolahan makanan kontinental	1. Pengetian pengolahan makanan <i>continental</i>	1.Pengertian pengolahan makanan		1					1
		2.Tujuan pengolahan <i>continental</i>	2						1
	2. Pengertian metode dasar memasak: a) <i>Moist Heat Cooking</i> b) <i>Dry Heat Cooking</i> c) <i>Cooking by fat</i>	1) Prinsip <i>Moist Heat Cooking</i> . 2) Jenis–jenis <i>Moist Heat Cooking</i> : 1) <i>Boiling</i> 2) <i>Simmering</i> 3) <i>Poaching</i> 4) <i>Blanching</i> 5) <i>Steaming</i> 6) <i>Braising</i> 7) <i>Steawing</i>	3 8	4 5 6 13	7	9 10 11	12	13	
		1) Prinsip <i>Dry Heat Cooking</i> . 2) Jenis–jenis <i>Dry Heat Cooking</i> a) <i>Roasting</i> b) <i>Baking</i> c) <i>Berbequing</i> d) <i>Broiling</i> e) <i>Griliing</i> f) <i>Griddling</i> g) <i>Pan broil</i>	 30	14 21	15 19	22 16 17 18 20		8	
		a) Prinsip <i>Dry Heat using by fat Cooking</i> . b) Jenis–jenis <i>Dry Heat using by fat Cooking</i> 1) <i>Saute</i> 2) <i>Deep frying</i> 3) <i>Pan frying</i> 4) <i>Shallow frying</i>	27 24 26	23 25				4	
		3.Syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan	c) Alat dan bahan dalam pengolahan makanan	28 29 30					
	Total			6	11	4	8	1	

Keterangan :

C1 : Pengetahuan , C2 : Pemahaman, C3 : Penerapan, C4 : Analisis, A5 : Sintesis, C6 : Evaluasi

H. Validasi dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2008:173).

a) Validasi angket pendapat siswa

Validitas dilakukan dengan sistem *judgement expert* atau pendapat para ahli dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan dengan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli akan memberikan keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin dirombak total. Jadi valid atau tidaknya instrumen ditentukan oleh pendapat para ahli (Sugiyono, 2007:177). Selain menggunakan sistem *judgement expert*, validasi angket pendapat siswa juga menggunakan *korelai product moment* untuk mengetahui valid atau tidak secara empiris.

b) Validasi hasil belajar siswa

Validasi ini dilakukan bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi – kisi yang kita buat. Validasi dilakukan dengan meminta pertimbangan dari para ahli (pakar) dalam bidang yang diuji, penelitian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru yang mengampu pelajaran yang akan di teliti. Tentang instrumen yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari *judgment expert* untuk diperiksa dan dievaluasi

secara sistematis apakah butir – butir tersebut mewakili apa yang hendak diukur. *Judgment expert* instrument pada penelitian ini adalah ahli materi dan guru mata pelajaran di SMK Negeri 2 Godean. Kemudian instrumen yang telah disetujui para ahli tersebut diujicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Jumlah sampel yang digunakan 32 siswa.

Setelah dilakukan validasi *judgment expert* dilakukan pula penentuan tingkat validasi butir soal digunakan *korelasi point Biseral* dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa pada suatu butir soal dengan skor yang didapat. Rumus yang digunakan :

$$r_{pbi} = \frac{\overline{x_i} - \overline{x_t}}{S_t} \sqrt{\frac{p}{1-p}}$$

Keterangan :

$\overline{x_i}$ = Mean Butir yang Menjawab Benar

$\overline{x_t}$ = Mean Skor Total

S_t = Simpangan Baku Total

p = Proposi yang Menjawab Benar

Berdasarkan uji ini yang diperoleh dengan analisis *spss 14.0* semua soal valid.

Dapat di lihat pada tabel yang disediakan dilampiran uji validasi soal dan angket. Uji coba instrument penelitian dilaksanakan pada 32 siswa kelas X boga 3. Hasil uji coba instrument penelitian semua butir soal dinyatakan valid. Tabel uji validasi soal dan angket dapat di lihat tingkat kevalidan pada tabel 7 berikut :

Tabel10 . Validasi Soal dan Angket Pendapat Siswa

No	Instrumen	Butir soal	Ket
1	Test hasil belajar	1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,14,15 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30 5,11,16,17,28	Valid
2	Angket pendapat siswa	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat keajegan dalam hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk memperoleh gambaran keajegan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Pengujian reliabilitas dari tes hasil belajar pada materi teknik–teknik dasar memasak dan angket pendapat siswa yang sudah valid digunakan rumus *Alpha-Cronbach*. Pengujian realibilitas dengan teknik *Alpha-Cronbach* sebagai berikut :

Rumus yang digunakan dinyatakan dengan :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[\frac{Vt - \sum pq^2}{Vt} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butiran pertanyaan

Vt = Varians total

p = Proporsi subjek yang menjawab benar pada butir tes
N

q = proporsi subjek menjawab salah

($q = 1 - p$)

Kriteria pengujian instrument dikatakan reliabel apabila nilai *alpha* lebih besar dari 0,6. Uji validasi dan realiabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 14*. Hasil kriteria yang digunakan untuk menyatakan bahwa soal itu baik pada uji realiabilitas *Alpha-Cronbach* dapat dilihat pada hasil analisis yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Penelitian

No	Metode	Koefisien <i>alpha</i> Hitung	Koefisien <i>alpha</i>	Keterangan
1	Test Hasil Belajar	0,766	0,6	Reliabel
	Angket Pendapat Siswa	0,903	0,6	Reliabel

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil pengolahan data pada lampiran, dibuat tabel hasil pengolahan data pada tabel hasil uji reliabilitas instrument dari tabel di atas didapat nilai korelasi untuk setiap item jawaban dengan soal terlihat bahwa nilai korelasi adalah signifikan. Demikian juga nilai *alpha* lebih besar dari 0,6 sehingga kesimpulan yang bisa diambil adalah bahwa masing – masing pertanyaan adalah reliable. Dari hasil pengujian reliabilitas untuk semua butir jawaban soal tes hasil belajar terlihat bahwa nilai *alpha* adalah 0,766. Sehingga hasil pengujian lebih besar daripada nilai *alpha*. Dengan hasil *alpha* itu didapat kesimpulan bahwa butir- butir soal tersebut adalah reliabel.

Pembuktian analisis untuk mencari reliabilitas data dari angket pendapat siswa dengan hasil *alpha* didapat kesimpulan bahwa butir-butir angket pendapat siswa tersebut adalah reliabel. Karena nilai *alpha* pada angket pendapat siswa adalah 0,903 adalah lebih besar daripada nilai *alpha*, maka butir-butir angket pendapat siswa tersebut adalah reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penerapan metode *edutainment* dan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, bertolak dari penelitian ini serta dengan mempertimbangkan bahwa data yang digunakan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), maka penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif untuk menganalisis hasil belajar dan untuk menganalisis hasil pendapat siswa tentang penerapan metode *edutainment* penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan demikian peneliti menggunakan metode penelitian *eksperimen quasi*, untuk analisisnya menggunakan teknik pengujian statistik deskriptif dan juga menggunakan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas, sedangkan untuk pengujian hipotesis menggunakan uji t atau *One-samples t-test*.

a) Kecenderungan data pendapat siswa dan hasil belajar siswa

Pengkategorian hasil aspek kognitif dihitung menggunakan rumus *statistic* yaitu pemberian skor berdasarkan jenis data. Menurut Saifudin Azwar (2006:108) bahwa untuk memberi skor data dari masing – masing perubahan tersebut

berdasarkan pada kriteria normal yang terdapat pada tabel 9 dibawah ini dijabarkan kecenderungan data pada hasil belajar dan pendapat siswa dengan rumus dibawah ini

Tabel 12. Kategori Kecenderungan Data

Golongan	Standar
Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + 1,5 SDi)$
Tinggi	$((Mi + 1,5 SDi) < X \leq Mi)$
Rendah	$(Mi < X < (Mi - 1,5 SDi))$
Sangat Rendah	$X \leq (Mi - 1,5 SDi)$

Dimana nilai Mi dan SDi tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$Mi : \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah})$

$SDi : \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$

Setelah diketahui kategori dari data yang diperoleh, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

b) Uji persyaratan analisis

(1) Uji normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji *Kolmogorof Smirnov* dalam program SPSS TM 14.0. Digunakan untuk mengetahui data penelitian yang sudah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji ini diolah dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov Z* untuk mengetahui distribusi data hasil tes kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) kelas eksperimen.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas

Normalitas (p)	<i>Kolmogorof-Smirnov Z</i>
0,05	0,139

Sumber : Data primer diolah

Dari tabel *Kolmogorof-Smirnov Z* yang berada pada lampiran sebesar 0,139 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,05. Karena $P > 0,05$ berarti bahwa sebaran data terdistribusi normal. Untuk mempermudah dalam proses memahami, digunakan spss 14. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas dapat juga dilakukan dengan melihat grafik normal *probability plots* atau grafik distribusi variabel terikatnya,. Jika data menyebar disekitar garis diagonal maka data tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas.

Pada diagram dan grafik yang ada pada lampiran kita bisa melihat bahwa data terdistribusi normal, karena pada grafik kita bisa melihat bahwa garis hasil belajar mengikuti bentuk distribusi normal. Selain dengan menggunakan grafik, hasil dapat dilihat melalui diagram diatas.

c) Pengujian hipotesis

Hipótesis pada penelitian ini membuktikan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*. untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil tes hasil belajar awal dan akhir. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*One Sample t-test*). yaitu menguji apakah suatu nilai tertentu yang diberikan sebagai pembanding)

berbeda secara nyata atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel, nilai yang diuji hipotesisnya 75, hipotesis diuji dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t yang dihitung selanjutnya disebut t hitung

\bar{X} = Rata-rata X_i

μ_0 = Nilai yang dihipotesiskan

s = Simpangan baku

n = Jumlah anggota sampel

Harga t hitung yang diperoleh dari hasil penghitungan dikonsultasikan dengan tabel nilai t taraf signifikansi 5% . Apabila harga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, nilai signifikasi (sig) lebih besar dari 0,05 (sig>0,05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikasi 5% dengan dk = n-1 dan nilai signifikasi lebih kecil (p sig< 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kriteria penetapan dan penolakan hipotesis untuk uji-t adalah apabila dalam perhitungan diperoleh :

Hipotesis :

Ho : “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*”.

Ha : “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*”.

Dalam perhitungan lainnya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* dapat diperoleh dari rerata (*mean*) kemampuan akhir (*post-test*) lebih tinggi dibandingkan dengan rerata (*mean*) kemampuan awal (*pre-test*). Sebaliknya jika rerata kemampuan akhir (*post-test*) lebih rendah dibandingkan rerata kemampuan awal (*pre-test*), maka dikatakan tidak terdapat terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kecenderungan data pendapat siswa dan hasil belajar siswa
 - a. Pendapat siswa

Data hasil pendapat siswa yang diperoleh dari angket pendapat siswa yang dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan berupa penggunaan metode *edutainment* pada pembelajaran teknik-teknik dasar memasak dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 14. Angket Pendapat Siswa

Data	Pendapat Siswa
Nilai Min	109
Nilai Maksimum	149
Rerata	132.65
Standar deviasi	9.51

Sumber : Data Primer yang diolah

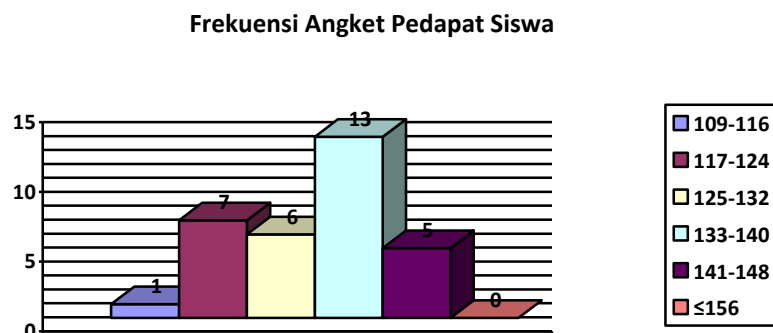
Data angket pendapat siswa diperoleh melalui angket yang berjumlah 40 butir pertanyaan. Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan komputer program *spss 14.0 for windows*, untuk angket pendapat siswa skor tertinggi 149 dari data tersebut diperoleh harga rerata (*mean*) sebesar 132.65 dan standar deviasi sebesar 9.5 untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus $1 + 3,3 \log N$, di mana N adalah jumlah subjek penelitian. Hasil perhitungan diketahui bahwa $N=32$, sehingga diperoleh banyak kelas $1+3,3 \log 32= 5,96$ dibulatkan menjadi 6 interval, sehingga dengan diketahuinya rentang

data maka akan diperoleh panjang kelas interval masing-masing kelompok yaitu 6,6. berikut :

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Angket Pendapat Siswa

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	109-116	1	3.1%	15.63%
2	117-124	7	21.9%	50.00%
3	125-132	6	18.8%	71.88%
4	133-140	13	40.6%	87.50%
5	141-148	5	12.5%	100.00%
6	≤ 149	0	0%	100.00%
	Jumlah	32	100%	

Di lihat dari hasil tabel frekuensi di atas dapat juga dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 3 . Diagram frekuensi Angket Pendapat Siswa

Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan data kategori angket pendapat siswa. Sebelum data dikategorikan, data dihitung *mean* ideal dan standar deviasi idealnya. Hasil perhitungan *mean* ideal pada angket pendapat siswa adalah sebesar 100. Standar deviasi ideal sebesar 20.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam 4 kelas. Hasil penelitian untuk kecenderungan data pada pendapat siswa tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar diambil dari metode angket pendapat siswa yang menjaring pendapat siswa. Hasil tersebut dimasukkan dalam kecenderungan data untuk mendapatkan kategori pendapat siswa apakah tinggi atau rendah. Di bawah ini adalah tabel kategori dari angket pendapat siswa :

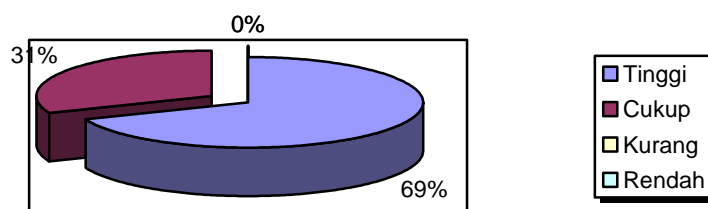
Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Data Angket Pendapat Siswa

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
130-160	22	69%	Tinggi
100– 120	10	31%	Cukup
70 - 90	0	0%	Kurang
40- 60	0	0%	Rendah
Total	32	100%	

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel kecenderungan data diatas dapat kita lihat dengan diagram di bawah ini :

Diagram Kecenderungan Angket Pendapat Siswa



Gambar 4. Kecenderungan Data Angket Pendapat Siswa

Dilihat dari tabel dan diagram di atas tentang pendapat siswa yang dikumpulkan melalui angket pendapat siswa didapat frekuensi angket pendapat siswa pada kategori tinggi sebanyak 22 siswa (69%), frekuensi angket pendapat siswa pada kategori cukup sebanyak 10 siswa (31%). Kecenderungan frekuensi variabel pendapat siswa tentang menggunakan metode *edutainment* dihasilkan **tinggi**.

b. Hasil belajar siswa

1) Data kemampuan awal peserta didik

Data hasil kemampuan awal yang diperoleh dari *pre-test* yang dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan.

Tabel 17. Kemampuan Awal Peserta Didik.

Data	KEMAMPUAN AWAL Kelompok Eksperimen
Nilai Min	5
Nilai Maksimum	27
Rerata	14
Standar deviasi	4.9

Sumber : Data Primer yang diolah

Hasil kemampuan awal diperoleh melalui soal tes yang berjumlah 30 butir pertanyaan dengan jumlah responden 32 siswa. berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan komputer program *spss 14.0 for windows*, untuk hasil kemampuan awal skor tertinggi 27 dari data tersebut diperoleh harga rerata (*mean*) sebesar 14 dan standar deviasi sebesar 4.91 untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus $1 + 3,3 \log N$, di mana N adalah jumlah subjek penelitian.

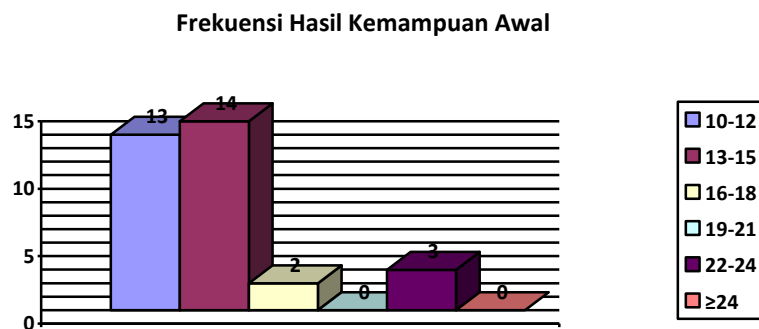
Hasil perhitungan diketahui bahwa $N=32$, sehingga diperoleh banyak kelas $1+3,3 \log 32= 5,96$ dibulatkan menjadi 6 interval, sehingga dengan diketahuinya rentang data maka akan diperoleh panjang kelas interval masing-masing kelompok yaitu 6,6. Data nilai *pre-test* kelas eksperimen diperoleh data frekuensi berikut :

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Awal

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	5-8	3	9.4%	9.4%
2	9-12	10	31.3%	40.6%
3	13-16	12	37.5%	78.1%
4	17-20	4	12.5%	90.6%
5	21-24	0	0.0%	90.6%
6	25-28	3	9.4%	100.0%
	Jumlah	32	100.0%	100.0%

Sumber : Data primer yang diolah

Di lihat dari hasil tabel frekuensi di atas dapat juga dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 5. Diagram frekuensi hasil kemampuan awal

Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan data kemampuan awal. Sebelum data dikategorikan, data dihitung *mean* ideal dan standar deviasi idealnya. Hasil Perhitungan *Mean* ideal tes hasil belajar adalah sebesar 15. Standar deviasi ideal sebesar 5.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam 4 kelas. Hasil penelitian untuk kecenderungan data pada hasil kemampuan awal diambil dari tes hasil belajar yang mengukur kemampuan siswa. Hasil tersebut dimasukkan dalam kecenderungan data untuk mendapatkan kategori hasil kemampuan awal apakah tinggi atau rendah. Di bawah ini adalah tabel kategori dari hasil kemampuan awal:

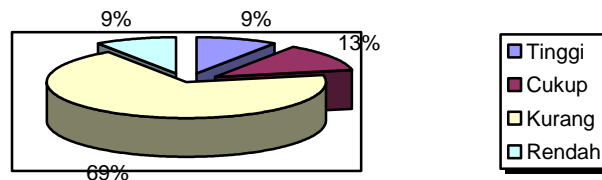
Tabel 19. Distribusi Kecenderungan Data Kemampuan Awal (*Pre-Test*)

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
22,5 - 30	3	9%	Tinggi
15 – 21,5	23	72%	Cukup
7,5– 14	6	19%	Kurang
0-6,5	0	0%	Rendah
Total	32	100%	

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel kecenderungan data di atas dapat kita lihat dengan diagram di bawah ini :

Diagram Kecenderungan Kemampuan Awal



Gambar 6. Kecenderungan Data Hasil Kemampuan Awal

Dilihat dari tabel dan diagram di atas tentang hasil kemampuan awal yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar didapat frekuensi hasil kemampuan awal pada kategori tinggi sebanyak 3 siswa (3%), frekuensi hasil kemampuan akhir pada kategori cukup sebanyak 23 siswa (78%). Kecenderungan frekuensi hasil kemampuan awal dihasilkan **cukup**.

2) Data Kemampuan Akhir Peserta Didik

Data hasil kemampuan akhir yang diperoleh dari *post-test* yang dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan. Pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 20. Kemampuan Akhir Peserta Didik

Data	Nilai Kemampuan Akhir
Nilai Min	20.00
Nilai Maksimum	28.00
Rerata	24.3437
Standar deviasi	2.19397

Sumber : Data Primer yang diolah

Hasil kemampuan akhir diperoleh melalui soal tes yang berjumlah 30 butir pertanyaan dengan jumlah responden 32 siswa. berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan komputer program *spss 14.0 for windows*, untuk kemampuan akhir skor tertinggi 28 dari data tersebut diperoleh harga rerata (*mean*) sebesar 24,3 dan standar deviasi sebesar 2,19 untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus $1 + 3,3 \log N$, di mana N adalah jumlah subjek penelitian.

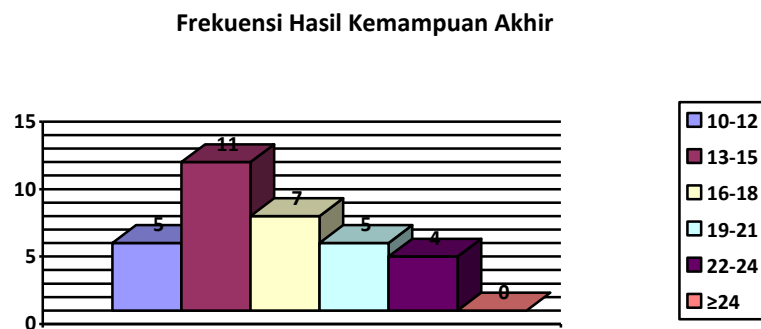
Hasil perhitungan diketahui bahwa $N=32$, sehingga diperoleh banyak kelas $1+3,3 \log 32= 5,96$ dibulatkan menjadi 6 interval, sehingga dengan diketahuinya rentang data maka akan diperoleh panjang kelas interval masing-masing kelompok yaitu 6,6. Data nilai *post-test* kelas eksperimen diperoleh data frekuensi berikut :

Tabel 21 . Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Akhir

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	20-21	5	16%	15.63%
2	22-23	11	34%	50.00%
3	24-25	7	22%	71.88%
4	26-27	5	16%	87.50%
5	28-29	4	13%	100.00%
6	>29	0	0%	100.00%
	Jumlah	32	100%	

Sumber : Data primer yang diolah

Di lihat dari hasil tabel frekuensi di atas dapat juga dilihat pada diagram di bawah ini



Gambar 7. Diagram Frekuensi Hasil Kemampuan Akhir

Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan data kemampuan awal. Sebelum data dikategorikan, data dihitung *mean* ideal dan standar deviasi idealnya. Hasil Perhitungan *Mean* ideal tes hasil belajar adalah sebesar 15. Standar deviasi ideal sebesar 5.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam 4 kelas. Hasil penelitian untuk kecenderungan data pada hasil kemampuan akhir diambil dari tes hasil belajar yang mengukur kemampuan siswa. Hasil tersebut dimasukkan dalam kecenderungan data untuk mendapatkan kategori hasil kemampuan akhir apakah tinggi atau rendah. Dibawah ini adalah tabel kategori dari hasil kemampuan akhir:

Tabel 22. Distribusi Kecenderungan Kemampuan Akhir

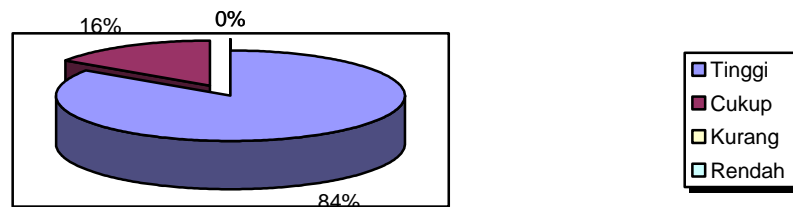
Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
22,5 - 30	27	84%	Tinggi
15 – 21,5	5	16%	Cukup
7,5– 14	0	0%	Kurang
0-6,5	0	0%	Rendah
Total	32	100%	

Sumber : Data Primer yang diolah

Dilihat dari tabel di atas tentang hasil kemampuan akhir yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar didapat frekuensi hasil kemampuan akhir pada kategori tinggi sebanyak 27 siswa (84%), frekuensi hasil kemampuan akhir pada kategori cukup sebanyak 5 siswa (16 %). Kecenderungan frekuensi hasil kemampuan akhir dihasilkan **tinggi**.

Berdasarkan tabel kecenderungan data diatas dapat kita lihat dengan diagram di bawah ini :

Diagram Kecenderungan Kemampuan Akhir



Gambar 8. Kecenderungan Data Hasil Kemampuan Akhir

Dilihat dari tabel dan diagram di atas tentang hasil kemampuan awal yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar didapat frekuensi hasil kemampuan awal pada kategori tinggi sebanyak 5 siswa (16%), Kecenderungan frekuensi hasil kemampuan awal didapatkan masuk dalam kategori **Tinggi**.

- 3) Perbandingan peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan dengan peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Pembelajaran teknik-teknik dasar memasak menggunakan metode *edutainment* memiliki hasil belajar, hasil belajar tersebut diungkapkan dengan hasil statistik deskriptif didapat dari nilai rerata (Me) hasil belajar kemampuan awal dari eksperimen sebesar 14, sedangkan rerata hasil belajar kemampuan akhir dari eksperimen sebesar 24,3. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan

yang signifikan. Sehingga diperoleh analisis bahwa hasil belajar siswa yang pembelajarannya mendapatkan perlakuan metode *edutainment* memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment*. Data yang diperoleh pada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat sebagai berikut

Tabel. 23. Perbandingan Peningkatan Nilai Rata-Rata *Pretest Posttest*

Data	Kemampuan awal (<i>pre-test</i>)		Kemampuan Akhir (<i>post-test</i>)	
	Nilai perolehan	Tingkat Ketercapaian(%)	Nilai perolehan	Tingkat Ketercapaian(%)
Nilai Min	5	17,8%	20	71%
Nilai Maks	27	96,42%	28	100%
Rerata	14	50%	24.3	86%
Standar deviasi	4,9	-	2.1	-

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil perolehan perhitungan secara statistika diskriptif dapat dilihat rerata *pre-test* dan rerata *post-test* memiliki nilai yang berbeda sangat signifikan dari nilai *pre-test* adalah 14 memiliki nilai ketercapaian 50% sedangkan nilai *post-test* nya adalah 24,3 memiliki nilai ketercapaian 86%. Sehingga dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar, selain dilihat dari rerata terdapat nilai minimal dan maksimal yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* juga mengalami perbedaan. Pada nilai minimal dan maksimal saat *pre-test* diperoleh nilai minimalnya 5 yang memiliki nilai ketercapaian 17,8% sedangkan nilai maksimalnya 27 yang memiliki nilai ketercapaian 96,42%, hasil tersebut mengalami perbedaan setelah diberi

perlakuan, diperoleh nilai minimal *post-test*nya adalah 20 yang memiliki nilai ketercapaian 71%, sedangkan nilai maksimal *post-test* mengalami peningkatan yaitu 28 yang memiliki nilai ketercapaian 100%.

Dilihat dari hasil perolehan standar deviasi yang diperoleh pada *pre-test* adalah 4,9 dan standar deviasi *post-test* adalah 2,1. Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

Setelah diketahui perbandingan nilai yang diperoleh maka data perolehan tersebut didistribusikan kedalam kecenderungan data. Distribusi kecenderungan data antara *pre-test* dan *post-test* dijabarkan pada tabel berikut ini :

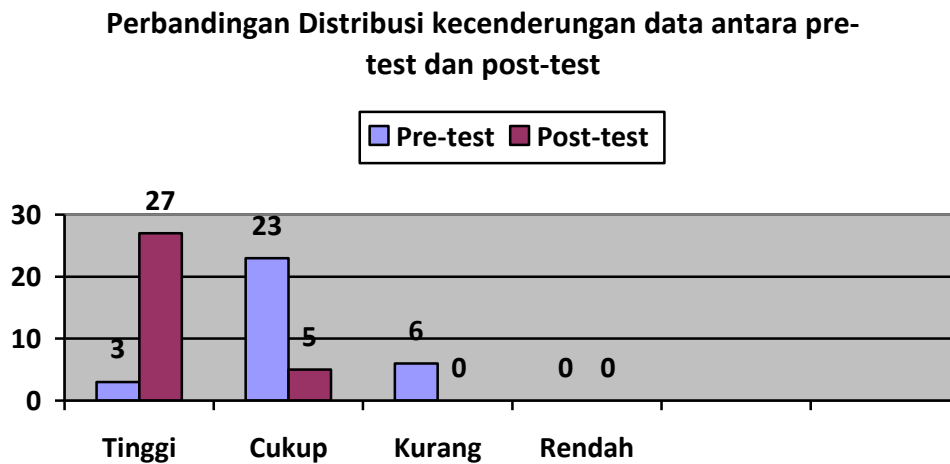
Tabel 24. Perbandingan distribusi kecenderungan data antara *pre-test* dan *post-test*

Kategori	Interval	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	22,5 - 30	3	9%	27	84%
Cukup	15 – 21,5	23	72%	5	16%
Kurang	7,5– 14	6	19%	0	0%
Rendah	0-6,5	0	0%	0	0%

Sumber : Data primer yang diolah

Dilihat dari tabel di atas tentang distribusi kecenderungan data kemampuan awal dan distribusi kecenderungan data kemampuan akhir yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar didapat frekuensi hasil kemampuan awal pada kategori tinggi sebanyak 3 siswa (9%), sedangkan frekuensi hasil kemampuan akhir pada kategori tinggi mengalami peningkatan menjadi 27 siswa (72%). Pada kategori cukup pada saat *pre-test* memiliki frekuensi 23 siswa setelah diberi perlakuan

frekuensi tersebut turun menjadi 5 siswa. Pada kategori kurang pada frekuensi pre-test memiliki frekuensi 6 siswa, namun setelah diberi perlakuan frekuensi kategori rendah menjadi tidak ada artinya tidak ada siswa yang memiliki nilai kurang. Perbandingan tersebut juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 9 . Perbandingan distribusi kecenderungan data *pre-test* dan *post-test*

Dapat dilihat pada diagram di atas menunjukkan perbedaan pada distribusi data *pre-test* dan distribusi data *post-test*, pada *pre-test* nilai terbanyak yang dimiliki adalah pada kecenderungan data kategori cukup yaitu sebanyak 23 siswa, sedangkan pada *post-test* nilai terbanyak dimiliki oleh data kecenderungan data pada kategori tinggi yaitu sebanyak 27 siswa memiliki nilai tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memiliki metode *edutainment* memiliki perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* yang besar yang dapat dilihat pada diagram tersebut.

2. Persyaratan uji analisis

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji *Kolmogorof Smirnov* dalam program *SPSSTM 14.0*. Digunakan untuk mengetahui data penelitian yang sudah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis diuraikan pada tabel dibawah ini

Tabel 25. Hasil Uji Normalitas

Normalitas (p)	<i>Kolmogorof-Smirnov Z</i>
0,05	0,139

Sumber : Data primer diolah

Dari tabel *Kolmogorof-Smirnov Z* yang berada pada lampiran sebesar 0,139 dan nilai signifikasi (p) sebesar 0,05. Karena $P > 0,05$ berarti bahwa sebaran data terdistribusi normal. Untuk mempermudah dalam proses memahami, digunakan *SPSSTM 14.0* Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas dapat juga dilakukan dengan melihat grafik normal *probability plots* atau grafik distribusi variabel terikatnya,. Jika data menyebar disekitar garis diagonal maka data tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas.

Pada diagram dan grafik yang ada pada lampiran bisa dilihat bahwa data terdistribusi normal, karena pada grafik kita bisa melihat bahwa garis hasil belajar mengikuti bentuk distribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh sebab itu, jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan uji-t (*One samples t-test*). dengan melihat t_{hitung} pada output yang dihasilkan oleh program *SPSS versi 14.0 For Windows*.

Berdasarkan hasil penelitian dan uji persyaratan analisis, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* dengan setelah dilakukan perlakuan saat pembelajaran menggunakan metode *edutainment*. Pengujian hipotesis terkait pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik– teknik dasar memasak yang dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hasil analisis akan dijabarkan dibawah ini : Ringkasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 26. Ringkasan Hasil Uji t

Nilai	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Signifikansi	Sig.(2-tailed)
<i>Posttest</i>	14	4.838	2,042	0,05	0.00
<i>Pretest</i>	24.3	9.771			

Sumber : data primer yang diolah

Hipotesis yang menyatakan bahwa: “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* “. Berdasarkan hasil penelitian dan uji persyaratan analisis, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* dengan setelah dilakukan perlakuan saat pembelajaran menggunakan metode *edutainment*. penghitungan sepenuhnya dengan bantuan program *SPSSTM 14.0*. Pengujian hipotesis terkait pada teori teknik – teknik dasar memasak yang dilihat dari hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t (*One-sample t-test*). Hasil analisis *SPSSTM 14.0* akan dijabarkan dibawah ini :

Pada hipotesis ini peneliti akan mencari perbedaan signifikan. Berikut hipotesis sementara untuk menjawab pertanyaan hipotesis di atas.

Hipotesis :

H_0 : “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*”.

H_a : “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* “.

Kriteria pengujian sebagai berikut :

Apabila harga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan nilai signifikansi (α) lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_a

ditolak. Sebaliknya jika harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = n-1$ dan nilai signifikansi lebih kecil ($p \text{ sig} < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari uji t (*One-sample t-test*) yang dilakukan nilai t-hitung *Pretest* adalah karena nilai t hitung lebih besar dari nilai 0.05 atau α . Maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan secara hitung- hitungan statistik kesimpulan yang dapat kita ambil adalah menolak H_0 yang berarti koefisien konstanta adalah signifikan secara statistik. Dengan demikian dapat disimpulkan “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*”.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari seluruh perhitungan diatas berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Godean dengan jumlah sampel sebanyak 32 dari satu kelas, dapat diketahui pendapat siswa tentang penerapan metode *edutainment* dihasilkan pendapat sangat setuju terhadap penerapan metode *edutainment*, hal ini dapat diketahui dari rata-rata yang diperoleh dari angket pendapat siswa. Selain itu dapat diketahui pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar materi teknik-teknik dasar memasak yang dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar *pre-test* yang berbeda secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar *post-test*. Adapun pendapat siswa

tentang metode *edutainment* dan pengaruh penggunaan metode *edutainment* akan dibahas sebagai berikut :

1. Pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment*.

Berdasarkan hasil perhitungan statistika bahwa pendapat siswa terhadap penggunaan metode *edutainment* yang memperoleh rata-rata 132.65, Setelah diketahui rata-ratanya data tersebut dicari kelas intervalnya kemudian Data tersebut digolongkan kedalam kategori kecenderungan data kategori angket pendapat siswa. Sebelum data dikategorikan, data dihitung *mean* ideal dan standar deviasi idealnya. Hasil dari kecenderungan data diperoleh 22 siswa sangat setuju dengan prosentase 69% dan dinyatakan masuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendapat siswa tentang metode *edutainment* yang tinggi adalah pada kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa sangat setuju dengan pembelajaran menggunakan metode *edutainment*.

2. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Berdasarkan hasil penelitian dari evaluasi belajar siswa dan perlakuan yang telah diberikan kepada sampel telah memberikan perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata yang diperoleh adanya perbedaan signifikan pada hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan

akhir. Hasil pada kemampuan awal memiliki nilai rerata 14.0 dan memiliki kecenderungan data cukup yang dibuktikan dengan hasil kemampuan akhir pada kategori cukup sebanyak 25 siswa (78%). Kecenderungan frekuensi hasil kemampuan awal masuk dalam kategori **cukup**, sedangkan pada kemampuan akhir nilai reratanya menjadi 24.3 dan memiliki kecenderungan data masuk dalam kategori tinggi yang dibuktikan dengan frekuensi hasil kemampuan akhir pada kategori cukup sebanyak 5 siswa (16 %). Kecenderungan frekuensi hasil kemampuan akhir masuk dalam kategori **tinggi**.

Selain itu perhitungan untuk mendapatkan hasil ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, Hasil belajar juga dihitung dengan *Spss 14* menggunakan uji-t (*One-sample t-test*) dihasilkan dimana dalam perhitungan harga t tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,05 sedangkan t hitung *pre-test* adalah 9.771, sedangkan t hitung *post-test* adalah 4.838 sehingga Hasil yang didapat t hitung *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari t tabel (2,042), dapat disimpulkan bahwa nilai rerata *pre-test* dan *pos-test* memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran prinsip makanan kontinental dengan menggunakan metode *edutainment* menghasilkan perbedaan yang signifikan. Diharapkan dengan penggunaan metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pelajaran tanpa paksaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil analisis tentang hasil belajar terdapat perbedaan yang signifikan karena adanya perlakuan yang ditunjukkan pada rata-rata kemampuan awal dan rata-rata kemampuan akhir. Hasil rata-rata kemampuan awal yaitu 14 hasilnya lebih kecil dibandingkan dengan hasil rata-rata kemampuan akhir yaitu 24,3. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suparyo yang berjudul penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan menghitung luas bangun datar penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V dalam menghitung luas gabungan bangun datar.

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa kedua hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan metode *edutainment* mengalami peningkatan hasil belajar. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil belajar pada *pretest* rata-rata adalah 14. Sedangkan pada *posttest* rata-rata adalah 24,3 berarti bahwa peningkatan hasil belajar cukup tinggi dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberi perlakuan.

Peningkatan hasil belajar statistik deskriptif ini sejalan dengan hipotesis penelitian ini. Bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*. Hal ini dibuktikan dengan uji t (uj beda) bahwa hasil perhitungan untuk diperoleh t hitung *pre-test* adalah 9.771, sedangkan t hitung *post-test* adalah 4.838. Hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan t tabel bahwa uji t (t hitung) lebih besar dari harga

t tabel yakni 2,0452. Karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Menurut teori tentang penerapan metode *edutainment* proses pembelajaran yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian dengan teori menunjukkan kesamaan. Tercapainya tujuan pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang memberikan aktifitas emosi seperti rasa menyenangkan saat melakukan pembelajaran, tidak hanya suasana menyenangkan, namun juga keaktifan para siswa membuat pembelajaran menjadi semakin menarik.

Hal lain yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan adalah media yang digunakan. Media yang digunakan dari papan flanel yang didampingi kartu bergambar secara *visual* menarik perhatian siswa, kemudian pada media permainan siswas secara *kinestetik* dituntut untuk aktif dikelas dan juga secara tidak langsung dituntut untuk menguasai materi karena kompetisi yang terjadi pada permainan. Karena beberapa alasan tersebut siswa tidak merasa sedang dalam pembelajaran, namun seperti sedang bermain. Keadaan siswa yang merasa menyenangkan mengakibatkan siswa mudah untuk menyerap materi secara tidak sadar dan tanpa paksaan.

Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan metode pembelajaran aktif jarang diterapkan di SMK Negeri 2 Godean yang ternyata memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa, terutama pengetahuan siswa pada teknik-teknik dasar memasak. Memberikan gambaran awal tentang macam-macam teknik- teknik dasar memasak. Sehingga pada saat praktik dan ujian teori siswa tidak banyak mengalami kesulitan. Dengan demikian permasalahan yang sebelumnya sering terjadi seperti hasil belajar yang tidak memenuhi KKM sudah dapat dikurangi dengan adanya penggunaan metode *Edutainment*.

Diharapkan dengan penerapan metode *Edutainment* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan metode *Edutainment*. mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga penggunaan pembelajaran dengan metode *Edutainment*, dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan yang dipaparkan pada BAB IV, maka kesimpulan dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean Dibuktikan dari hasil angket pendapat siswa didapat frekuensi angket pendapat siswa pada kategori tinggi sebanyak 22 siswa (69%), frekuensi angket pendapat siswa pada kategori cukup sebanyak 10 siswa (31%). Kecenderungan frekuensi variabel pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean adalah tinggi yang dilihat dari hasil perolehan sebesar 132.65.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini dibuktikan dengan nilai *pretest* maupun nilai *post-test* siswa pada memiliki nilai *pretest* rata-rata (*mean*)= 14, sedangkan nilai *posttest* memiliki rata-rata = 24,3. Perbandingan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Hasil uji t pada *pretest* maupun *posttest* didapatkan t hitung *pre-test* adalah 9.771, sedangkan t hitung post-test adalah 4.838. Harga t tabel sebesar 2.042. Harga t hitung *pre-test*

dan *post-test* lebih besar dari t_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,042) dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, itu artinya metode *edutainment* dapat member pengaruh pada hasil belajar siswa.

B. KETERBATASAN PENELITIAN

Adapun beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan terhadap peserta didik dalam setiap kelompok hanya dilakukan oleh seorang observer sehingga objektivitas penilaiannya belum optimal.
2. Dalam penelitian ini tidak digunakan observer yang mengamati guru dalam melaksanakan pembelajarannya.
3. Pokok bahasan yang diteliti hanya satu bahasan mata pelajaran sehingga ada kemungkinan teknik-teknik dasar memasak memungkinkan mendapatkan hasil yang berbeda untuk pokok bahasan lainnya.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Metode *edutainment* ini dapat menjadi alternatif pembelajaran teori untuk para pendidik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Siti. (2011).” Studi Eksperimen Implementasi Metode *Edutainment* Belanbe Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V Mi Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang Tahun 2010”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda karya.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: PT. _____ . (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bennet, Neville. (2005). *Teaching Through Play*. Jakarta: PT Gramedia Wisiasarana Indonesia.
- Barnadib, Imam. (2002). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Depdikbud. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mujiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djojonegoro, W. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia: Melalui Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta.
- E, Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Erman, Suherman, & Winataputra, Udin. (1999). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid,Sholeh. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamzah.(2008). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jenkins, Daphne. (1986). *Role Play Practice French*. New York: Longman.

- Jihad, Asep. (2008). *Pengembangan Kurikulum Matematika (Tinjauan Teoritis Dan Historis)*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Komariah, Kokom. (2010). *"Model-Model Pembelajaran"*. Handout Matakuliah. Yogyakarta: UNY.
- M, Bermawi. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Mardapi, Djemari. (2000). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mckeachie. (1986). *Teaching Tips: A Guidebook For The Beginning College Teacher*. Boston: D.C.Healt.
- Mishad. (2011). **Active learning, belajar yang mengasyikan**. Diambil dari www.mishadonline.blogspot.Com/2011/05/Active-Learning-Belajar-Yang.html, pada tanggal 10 mei 2011
- Muhaimin. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.
- Mulyatiningsih,E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purwanto, Ngalim. (2002). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2005). *Teknik Pengambilan Sampel*. Jakarta: Eka Cipta
- Poerwodarminto, W.J.S. (1984). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahman, A. (2002). *Makalah Pada Pelatihan Integrasi Imtaq-Iptek*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ruseffendi, E.T. (2005). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan Cbsa*. Bandung: Tarsito.
- Rusyan, Thabrani, dkk. (1989). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Sadiman, Arief. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Silberman, M.(2009). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Pustaka Insani Madani.
- Sudjana, Nana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. (2000). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto H. (2009). *Developing Students' Performance On Learning English By Multimedia*. Soro: Lab. Mini Research.
- Suherman, Erman. (2011). "Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa.. Diambil dari <http://educare.e-fkipunla.net>, pada tanggal 24 Agustus 2012.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Sebuah Pengantar Bagi Para Calon Guru*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Suparyo. (2011). "Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Luas Gabungan Bangun Datar Pada Siswa Kelas V SDN Kalinegoro 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2010/2011". *Skripsi*. UNS.
- Sutrisno. (2005). *Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz .
- Tarmo. (2008). *Penulisan Penelitian Skripsi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa melalui Pendekatan "Live Mapping" dengan Memanfaatkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar di SMP Negeri 2 Meromoko*. Direktor Profesi Pendidik. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Usman, Moh. Uzer. (2001). *Menjadi Guru Professional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Van Heove. (1980). *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Aktiar Baru.
- Wahyudin, Dinn, dkk. (1995). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Waluya, Bagja. (2004). *Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.
- Warista, Rahmi, S. (2009). "Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK Negeri 2 Godean Pada Mata Pendidikan dan Latihan Pendidikan.". *Skripsi*. UNY.
- Zainal, M. (2009). *Kelebihan & Kekurangan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran*. Diambil dari www.Masbied.Com/2011/09/19/Kelebihan-Kekurangan-Metode-Ceramah-Dalam-Pembelajaran/, pada tanggal 9 Juli 2012.

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK NEGERI 2 GODEAN
Program Studi Keahlian	:	Tata Boga
Mata Pelajaran	:	Kompetensi Kejuruan
Kelas / semester	:	X / 1
Tahun Pelajaran	:	2011 / 2012

Standar Kompetensi :

B.1.Mengolah Makanan Kontinental

Kompetensi Dasar :

1.2 Menjelaskan Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental

Alokasi Waktu : 8 x 45 menit (2 kali pertemuan)

Nilai KKM : 75

Indikator pencapaian kompetensi

1.2.1. Menjelaskan pengertian pengolahan makanan

1.2.2. Menjelaskan pengertian *moist heat cooking* dan jenis – jenis *moist heat cooking*

1.2.3. Menjelaskan Siswa dapat menjelaskan pengertian *Dry heat cooking* dan jenis – jenis *Dry heat cooking*

1.2.4. Menjelaskan dapat menjelaskan pengertian *Dry heat using by fat cooking* dan jenis – jenis *Dry heat using by fat cooking*

1.2.5. Menjelaskan Syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan

A. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pengolahan makanan

2. Siswa dapat menjelaskan pengertian *moist heat cooking* dan jenis – jenis *moist heat cooking*

3. Siswa dapat menjelaskan pengertian *dry heat cooking* dan jenis – jenis *dry heat cooking*

4. Siswa dapat menjelaskan pengertian *dry heat using by fat cooking* dan jenis – jenis *dry heat using by fat cooking*
5. Siswa dapat menjelaskan syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan

B. Materi pembelajaran :

Pertemuan 1

7. Pengertian tentang pengolahan makanan yang menggunakan metode :

8. Pengertian metode dasar memasak *Moist Heat Cooking*

9. Jenis – jenis *Moist Heat Cooking*

- *Boiling*
- *Simmerin*
- *Poaching*
- *Blanching*
- *Steaming*
- *Braising*
- *Steawing*

10. Pengertian metode dasar memasak *Dry Heat Cooking*

11. Jenis – jenis *Dry Heat Cooking*

- *Roasting & Baking*
- *Berbequing*
- *Broiling*
- *Griliing*
- *Griddling*
- *Pan broil*

12. Pengertian metode dasar memasak *Dry heat using by fat cooking*

13. Jenis – jenis *Dry heat using by fat cooking*

- *Saute*
- *Deep frying*
- *Pan frying*
- *Shallow frying*

14. Syarat – syarat pelaksanaan teknik pengolahan makanan

C. Metode dan Media Pembelajaran :

1. Metode *Edutainment* :

- Ceramah
- Tanya Jawab

- Permainan

2. Media pembelajaran :

- Power point
- Kartu bergambar
- Kain flanel
- Papan tulis / white board
- LCD

D. Langkah – langkah Kegiatan pembelajaran :

Pertemuan 1

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
1. Kegiatan awal	Guru	Siswa	
	Salam pembuka	Salam pembuka	5 Menit
	Doa	Doa	
	Apersepsi	Memberi timbal balik dengan Tanya jawab	
	Motivasi	Menunjukkan antusiasme	
	Pre- test	Pre- test	15 Menit
2) Kegiatan inti	Penjelasan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	- METODE CERAMAH - VIDEO PEMBELAJARAN	20 Menit
	Penjelasan tentang pengertian pengolahan makanan		
	Penjelasan tentang macam – macam metode pengolahan makanan		
	Penjelasan tentang metode memasak moist Heat cooking beserta contohnya		
	Penjelasan tentang metode memasak dry heat cooking beserta contohnya		
	Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya		
	Permainan Stepbystep (Sbs- Methods)	Metode <i>edutainment</i>	15 menit
	Permainan Tembak Benar Salah (TBS)	Metode <i>edutainment</i>	15 menit
3) Kegiatan Akhir	Kesimpulan		10 Menit
Total Waktu			80 Menit

Pertemuan ke 2

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
1.Kegiatan awal	Salam pembuka Berdoa Apersepsi	Salam pembuka	5 Menit
2 . K e g i a t a n i n t i	Review pertemuan 1	Membuka catatan materi sebelumnya	5 menit
	Penjelasan tentang cooking by fat beserta contohnya		10 Menit
	- Permainan Tebak Cepat Tepat (TCT) - Guru menjadi juri pada kompetensi ini	Metode <i>edutainment</i>	30 Menit
3.Kegiatan akhir	Evaluasi	Mengerjakan soal	30 Menit
Total waktu			80 Menit

E. Sumber Belajar :

- Suwarti Mochantoyo. (1999). *Buku Pengolahan Makanan*. Bandung: Angkasa.
- Soetjipto. (1989). *Resep Masakan Kontinental*. Yogyakarta
- Dep Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Menengah Kejuruan Bagian Proyek Pendidikan Kejuruan Non Teknik II. (1996/1997). *Teknik Pengolahan Makanan*. Jakarta.
- Prihastuti Ekawatiningsih, dkk. (2008). *Restoran Jilid 3*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kokom komariah dkk.(2006). *Hidangan Kontinental*. Yogyakarta :UNY Press

F. Penilaian :

1. Teknik Metode Penilaian :
 - Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - Soal pilihan Ganda (Terlampir)
3. Kunci Jawaban (Terlampir)
4. Bobot Penilaian

- Soal Pilihan ganda berjumlah 20 soal. Apabila jawaban benar maka bernilai 1 dan apabila jawaban salah bernilai 0.

5. ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

Penilaian Tes Tertulis

Mata Pelajaran : Pengolahan Makanan Kontinental Semester : 1
 Program studi keahlian : Jasa Boga Banyak soal : 30
 SK/KD/Indikator : Mengolah makanan Kontinental Banyak peserta : -
 Kelas : X Tanggal ulangan : .. Juli 2012

No	NIS	Nama siswa	Skor yang diperoleh								Jumlah skor	% ketercapaian	Ketuntasan belajar	
			1	2	3	4	..	21	30			YA	TIDAK
1		Sample	1	1	1	1	1	2		2	40		V	
2											40		V	
3											40		V	
4											40		V	
5											40		V	

Godean, 30 Agustus 2012

Mengetahui,

Kepala Sekolah
 SMK NEGERI 2 Godean

Guru Mata Pelajaran

Dra. Martha Tuti Puji Rahayu
 NIP. 19600705 198602 2 001

Hestri Sundarini, S.Pd.T
 NIP. 19790726 200801 2 009

Guru Penelitian

Lina Mufidah
 NIM. 08511244015

Lampiran 2. Soal, Kunci Jawaban, dan Angket Pendapat Siswa

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 GODEAN	
SEMESTER 1	WAKTU : 30 MENIT
Standar Kompetensi : Mengolah Makanan Kontinental	
Kompetensi Dasar : 1.2. Menjelaskan Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental	
Nama :	
No. Absen :	
Kelas :	

Pilihlah jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar dengan memberikan tanda silang pada jawaban.

1. Pengertian pengolahan makanan adalah
 - a. Menghantarkan panas
 - b. Menjadikan makanansa sulit dicerna
 - c. Menjadikan makanan lebih menarik karena rupa dan warna
 - d. Memberi panas pada makanan, menjadikan makanan lebih banyak jumlahnya.
 - e. Memberi panas pada makanan, menjadikan makanan lebih mudah dicerna, lunak, lezat dan menjadi lebih menarik.
2. Berikut ini merupakan tujuan pengolahan makanan yaitu... .
 - a. Meningkatkan harga.
 - b. Menambah gizi manusia.
 - c. Merubah warna makanan.
 - d. Menambah status manusia dikehidupnya.
 - e. Lebih mudah dicerna dan aman dimakan.
3. Memasak dengan panas yang dihantarkan dengan konduksi oleh air, udara, uap air dan stock, merupakan klasifikasi metode memasak
 - a. *Dry Heat cooking Methods.*
 - b. *Moist Heat cooking Methods.*
 - c. *Heat Moist cooking Methods.*
 - d. *Dry Heat cooking Methods using fat.*
 - e. *Dry Heat cooking Methods using water.*

4. Memasak dengan air mendidih yang bergejolak dengan suhu 100° C, merupakan salah satu jenis metode Moist heat cooking methods yang biasa disebut... .
- a. *Boilling methods*
 - b. *Poaching methods.*
 - c. *Steaming methods.*
 - d. *Blanching methods.*
 - e. *simmering methods.*
5. Ani memasak *stock* sapi menggunakan api kecil untuk merebus air, namun gelembung air tidak sampai memecah dipermukaan. Proses memasak yang dilakukan Ani disebut
- a. *Boilling.*
 - b. *Poaching.*
 - c. *Steaming.*
 - d. *Blanching.*
 - e. *Simmering.*
6. Mrs. Ririn akan merebus telur dengan *boiling / sauce pan*, pada saat merebus air untuk merebus tidak banyak menggunakan air, temperature proses memasak tersebut 93-95° c. Metode yang digunakan Mrs. Ririn disebut metode... .
- a. *Boiling.*
 - b. *Broiling.*
 - c. *Roasting.*
 - d. *Poaching.*
 - e. *Simmering.*
7. Seorang pedagang *Chinese food* merebus sayuran dengan cepat. Menggunakan air mendidih yang bergejolak setelah dimasak sebentar lalu dia meletakkan sayuran itu pada air es agar warna pada sayuran tersebut tidak pudar. Proses memasak tersebut biasa disebut... .
- a. *Braising.*
 - b. *Poaching.*
 - c. *Stewing.*
 - d. *Blanching.*
 - e. *Simmering.*

8. Pembuatan roti kukus menggunakan Soblok/ risopan / adalah salah satu contoh metode memasak
- a. *Stewing.*
 - b. *Poaching.*
 - c. *Steaming.*
 - d. *Blanching.*
 - e. *Simmering.*
9. Memasak sayuran dengan metode *blanching* menggunakan air es, fungsi dari air es tersebut agar... .
- a. Sayuran bersih.
 - b. Sayuran cepat lunak.
 - c. Sayuran lebih banyak
 - d. Sayuran tetap berwarna hijau.
 - e. Sayuran tidak lengket dengan alat.
10. Memasak kentang dengan uap air suhu 100° c menggunakan alat pengukus kriteria hasil dari pengolahan kentang tersebut menjadi... .
- a. Matang merata.
 - b. Matang sedikit hancur.
 - c. Matang empuk dan hancur.
 - d. Matang merata dan tidak hancur.
 - e. Matang berongga dan tidak hancur.
11. Metode memasak *stewing* dan *braising* memiliki prinsip yang sama menggunakan dua metode yang dipadukan. Metode yang digunakan pada keduanya adalah
- a. *Moist heat methods dan roasting.*
 - b. *Dry heat cooking using fat dan roasting.*
 - c. *Dry heat methods dan moist heat methods.*
 - d. *Moist heat methods dan moist heat methods.*
 - e. *Dry heat cooking using fat dan moist heat methods.*

12. Bu Anto akan mengolah daging, sebelum diolah bu Anto mencoklatkan daging kemudian memasak menggunakan *stock* yang jumlahnya setengah dari bahan yang diolah, dia memotong daging tersebut bentuknya besar – besar, pada pengolahannya bu Anto merendam semua bahan tersebut dan memasaknya dengan api kecil. Pengolahan tersebut biasa disebut... .
- a. *Boiling.*
 - b. *Braising.*
 - c. *Poaching.*
 - d. *Stewing.*
 - e. *Simmering.*
13. Prinsip dasar metode memasak *stewing* yaitu... .
- a. Diawali browning terlebih dahulu.
 - b. Potongan bahan makanan kecil dengan api kecil.
 - c. Potongan bahan makanan kecil dengan api besar.
 - d. Potongan bahan makanan besar dengan api besar.
 - e. Potongan bahan makanan besar dengan api besar dan browning bahan sebelum pengolahan.
14. Metode memasak dengan panas yang dihantar melalui konduksi namun tanpa uap, minyak atau air merupakan klasifikasi metode memasak... .
- a. *Fat heat cooking Methods.*
 - b. *Dry heat cooking methods.*
 - c. *Moist heat cooking methods.*
 - d. *Heat Moist cooking Methods.*
 - e. *Dry heat cooking methods using fat.*
15. Arbi akan memanggang daging ayam menggunakan oven yang dilakukan dalam *roasting pan*. Proses memasak yang dilakukan arbi disebut metode... .
- a. *Baking.*
 - b. *Grilling.*
 - c. *Broiling.*
 - d. *Roasting.*
 - e. *Berbequing.*

16. Prinsip metode memasak *baking* hampir sama dengan metode *roasting* yaitu sama menggunakan oven. Sedangkan Perbedaan metode *baking* dan *roasting* adalah... .
- Menggunakan oven.
 - Menggunakan *basting*.
 - Menggunakan bara api.
 - Menggunakan radiasi dari arah atas.
 - Menggunakan metode *dry heat cooking*.
17. Metode panas kering yang prosesnya menggunakan bara api dalam jeruji pembakar, dan bahan makanan sering dibolak – balik disebut metode... .
- Baking*.
 - Grilling*.
 - Roasting*.
 - Griddling*.
 - Barbequing*.
18. Pada metode *roasting* dengan metode *broiling* memiliki persamaan yaitu dalam teknik pengolahan sama – sama menggunakan alat *oven/ salamander*, sedangkan Perbedaan antara *roasting* dan *broiling* dilihat dari cara penghantaran panasnya berbeda pada... .
- Alat yang dipakai.
 - Pemberian minyak.
 - Arah datangnya radiasi.
 - Saat melumuri minyak.
 - Arah datangnya makanan.
19. Tini akan memasak daging yang sudah diberi bumbu, daging di *grill* kemudian daging tersebut dimasak dengan panas tinggi dan diatas bara api langsung. metode memasak Tini biasa disebut... .
- Grilling*.
 - Roasting*.
 - Griddling*.
 - Barbequing*.
 - Pan broiling*.

20. Perbedaan antara metode *broiling* dan *pan broil*... .
- a. Metode *broiling* menggunakan *oven* radiasi dari arah atas sedangkan *pan broil* menggunakan *oven* radiasi bawah.
 - b. Metode *broiling* menggunakan *saute pan* tidak menggunakan minyak sedangkan *pan broil* menggunakan *oven* radiasi dari arah atas
 - c. Metode *broiling* menggunakan *oven* radiasi dari arah atas sedangkan *pan broil* menggunakan *saute pan* tidak menggunakan minyak.
 - d. Metode *broiling* menggunakan *saute pan* tidak menggunakan minyak sedangkan *pan broil* menggunakan *oven* radiasi dari arah segala arah.
 - e. Metode *broiling* menggunakan *saute pan* tidak menggunakan minyak sedangkan *pan broil* menggunakan *oven* radiasi dari arah segala bawah.
21. Dalam pembuatan roti dan *cake* membutuhkan *oven*, loyang, kom adonan, dan juga tanpa dilumuri minyak. Metode memasak ini disebut
- a. *Baking*.
 - b. *Sauting*.
 - c. *Braising*.
 - d. *Roasting*.
 - e. *Browning*.
22. Dibawah ini termasuk jenis metode *dry heat cooking* yaitu... .
- a. *Baking, stewing, grilling*.
 - b. *Roasting, baking, braising*.
 - c. *Saute, deep frying, stewing*.
 - d. *Steaming, stewing, braising*.
 - e. *Barbequing, roasting, broiling*.
23. Metode memasak panas kering dengan menggunakan minyak termasuk klasifikasi metode... .
- a. *Heat dry cooking Methods*.
 - b. *Dry Heat cooking Methods*.
 - c. *Moist Heat cooking Methods*.
 - d. *Fat heat dry cooking Methods*.
 - e. *Dry Heat cooking Methods using fat*.

24. Fida akan menumis sayuran buncis dengan menggunakan api besar dan minyak sedikit dengan waktu tidak terlalu lama, metode memasak yang dilakukan disebut... .
- a. *Saute.*
 - b. *Roasting.*
 - c. *Pan Frying.*
 - d. *Deep Frying.*
 - e. *Shallow Frying.*
25. Kuni akan memasak kentang goreng dengan minyak banyak, hasilnya kentang goreng menjadi kuning emas. Ketika dimakan ternyata tidak banyak minyak yang terserap dalam kentang. Metode memasak yang dilakukan kuni disebut metode memasak
- a. *Saute.*
 - b. *Roasting.*
 - c. *Pan frying.*
 - d. *Deep frying.*
 - e. *Shallow frying.*
26. Memasak dengan minyak dalam jumlah sedang, memasak diatas api sedang dan waktu yang dibutuhkan lama. Metode ini biasa menggunakan makanan yang ukuran bahan agak besar. Metode ini biasa disebut... .
- a. *Saute.*
 - b. *Roasting.*
 - c. *Deep frying.*
 - d. *Pan/stir frying.*
 - e. *Shallow frying.*
27. Memasak dengan diawali pemanasan minyak dahulu menggunakan *frying pan*, jumlah lemak yang digunakan untuk menggoreng sedikit sekitar 1/3 bagian dari yang digoreng. Metode memasak tersebut biasa disebut... .
- a. *Saute.*
 - b. *Roasting.*
 - c. *Deep frying.*
 - d. *Pan/stir frying.*
 - e. *Shallow frying.*

28. Alat yang digunakan untuk metode saute biasa disebut... .
- a. *Oven.*
 - b. *Stock pot.*
 - c. *Sauce pan.*
 - d. *Frying pan.*
 - e. *Shallow frying.*
29. Membuat *stock* dengan metode simmering, alat untuk menerapkan metode simmering disebut... .
- a. *Oven.*
 - b. *Pan broil.*
 - c. *Stock pot.*
 - d. *Sauce pan.*
 - e. *Pan frying.*
30. Pada saat kita menerapkan metode memasak dengan menggunakan *griddling* kita biasa menggunakan alat yang disebut
- a. *Pan broil.*
 - b. *Stock pot.*
 - c. *Sauce pan.*
 - d. *Salamander.*
 - e. *Grooved griddles.*

KUNCI JAWABAN

1. E

2. E

3. B

4. A

5. E

6. D

7. D

8. C

9. D

10. D

11. C

12. B

13. A

14. B

15. D

16. B

17. E

18. C

19. A

20. C

21. A

22. E

23. E

24. A

25. D

26. D

27. E

28. C

29. C

30. E

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Identitas Siswa :

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Lembar evaluasi untuk siswa ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/siswi sebagai peserta didik. Siswa/siswi dimohon bantuannya untuk menilai metode *edutainment* pada materi teknik – teknik dasar memasak kompetensi dasar pengolahan makanan kontinental SMK Negeri 2 Godean. Oleh karena itu, para siswa/siswi dimohon bantuannya untuk mengisi angket ini pada lembaran yang sudah disediakan.

Berilah tanda (√) pada tabel dibawah ini yang sesuai dengan keyakinan siswa/siswi terhadap setiap pertanyaan tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*.

No.	Kriteria	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	KS	Kurang Setuju
4.	TS	Tidak Setuju

Contoh :

No.	Pertanyaan	Kriteria			
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang disajikan sangat menarik dan mudah dipahami		√		

=====

No.	Pernyataan	Kriteria			
		SS	S	KS	TS
A.	Aspek suasana menyenangkan				
1	Saya merasakan pembelajaran dengan metode edutainment mampu menciptakan suasana akrab dengan teman saya				
2	Saya mampu meningkatkan komunikasi antar teman dengan saya				
3	Saya merasakan metode edutainment menciptakan bahasa yang mudah di mengerti				
4	Saya merasakan metode edutainment mampu menciptakan guraan dan canda untuk membuat suasana menyenangkan				
B.	Aspek lingkungan belajar yang kondusif.				
5	Saya merasakan suasana kelas menjadi terasa santai				
6	Saya menjadi tahu kekurangan saya setelah mengikuti kegiatan pembelajaran				
7	Sumber belajar saya yang berupa buku, video, permainan menjadikan saya lebih tahu bahwa saya dapat juga mencari sumber belajar lainnya				
8	Guru mengelola siswa dengan baik yang diwujudkan dengan mengelompokkan				
9	Teman – teman saya sangat membantu saya dalam pembelajaran				
10	Waktu menjadi terasa cepat karena metode pembelajaran ini				
C.	Aspek Menarik minat.				
11	Saat pembelajaran baru akan dimulai saya sudah tertarik karena adanya media yang menarik				
12	Saya dapat berbincang lancar dengan teman saya maupun guru saya				
13	Banyak pengetahuan yang saya dapat ketika pembelajaran ini				
14	Saya merasakan menjadi lebih baik dalam memahami materi setelah pembelajaran ini				
15	Saya lebih termotivasi karena pembelajaran ini menggunakan berbagai macam media untuk menjelaskan				

D.	Aspek materi yang relevan				
16	Saya mengetahui dan memahami materi tentang teknik – teknik dasar memasak yang relevan dengan medianya				
17	Saya dapat memahami teknik dasar memasak metode panas basah				
18	Saya dapat memahami teknik dasar memasak metode panas kering				
19	Saya dapat memahami metode panas kering dengan lemak				
20	Saya dapat memahami materi yang disampaikan melalui permainan				
21	saya menjadi yakin bahwa pelajaran ini sangat penting untuk dikuasai				
E.	Aspek Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.				
22	Saya sangat senang mengikuti pelajaran ini				
23	Saya menjadi yakin bahwa saya bisa melakukan teknik-teknik dasar memasak di dunia nyata				
24	Saya menjadi ingin lebih tahu sejarah teknik – teknik dasar memasak beserta fungsinya				
25	Saya menjadi tahu bagaimana saya seharusnya belajar				
26	Saya menjadi lebih mempunyai tekad untuk terus belajar				
27	Saya merasakan keinginan yang besar untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru				
28	Saya senang dengan hasil yang saya dapatkan dan ingin teman – teman saya juga bisa melakukan				
29	Saya dapat menerima keputusan hasil kompetisi				
F.	Aspek Melibatkan semua indra dan pikiran.				
30	Saya dapat melihat pada pembelajaran ini lebih menyenangkan dengan adanya permainan				
31	Saya dapat merasakan suasana santai namun tetap focus pada pembelajaran				
32	Saya dapat mendengar keluhan teman – teman saya ketika terjadinya penyimpangan				
33	Saya dapat mengatakan isi dari pembelajaran ini dengan rinci				
34	Saya menggunakan seluruh kemampuan pikiran saya untuk dapat memenangkan kompetisi				
35	Saya dapat merasakan adanya kemampuan berpikir lebih cepat dari pada saat saya belajar sendiri				

G.	Aspek Menyesuaikan tingkat kemampuan				
36	Saya merasakan bahwa guru saya dapat melihat perbedaan cara belajar dari saya dan teman – teman saya				
37	Saya dapat mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan saya melakukan pembelajaran				
H.	Aspek Memberikan pengalaman				
38	Saya memaparkan pengalaman saya dalam proses pembelajaran				
39	Saya merasakan usaha yang tidak sia- sia				
40	Saya senang karena berpartisipasi untuk kelompok saya				

C. Komentor/Saran Umum

.....

.....

.....

.....

Responden

(.....)

Lampiran 3. Daftar Nilai Peserta Didik

SKOR HASIL BELAJAR *PRETEST* KELAS X BOGA 3
(Jumlah siswa 32)

Nama siswa	Nilai
ADI NUR SALEH	10
ANISA ADHA NURCAHYANI	14
ASIH NUR UTAMI	14
CHODIJAH NOOR SHOLIAH	13
DESI ANGGRAENI PUSPITA LESTARI	5
ERLIANI PATRIKA DEVI	8
FITRI SOLIKHAH	14
FITRIANI AMBAR ASRI	17
FRENI YOHAN AFANDHI	12
FRISKA DWI NOVITASARI	19
GHINA HAFIZHAH BUDIYONO	13
HIBAH NURFITRI	25
ISA NURIPTA SARI	27
ISNAENI SURI ROKHIMAH	12
KISWIN DWI NUR FATIMAH	14
MUHAMMAD HUDA ROHMAN	10
MUTHOHAROH	13
NOVIANA MUSLICHATUN	26
NUR HARYATI	12
OKTI YANURI	13
PARYANI	8
PUTRI INTAN ADITYA	17
RISTI ANGGRAENI	9
RUFAIDAH NUR SYIFA	14
SILVIANA DEWI IKHSANI	12
SRI PURWANTI	12
TRI RETNO WULANDARI NINGSIH	10
VENNY ARUMSARI	12
WULAN NINGSIH	15
YOHANA CARLINA PATRICIA	15
YOHANNA DWI SURYANINGSIH	18
YUNITA LESTARI	15

SKOR HASIL BELAJAR *POST-TEST* KELAS X BOGA 3

Nama siswa	Nilai
ADI NUR SALEH	23
ANISA ADHA NURCAHYANI	28
ASIH NUR UTAMI	24
CHODIJAH NOOR SHOLIAH	25
DESI ANGGRAENI PUSPITA LESTARI	22
ERLIANI PATRIKA DEVI	23
FITRI SOLIKHAH	27
FITRIANI AMBAR ASRI	25
FRENI YOHAN AFANDHI	20
FRISKA DWI NOVITASARI	28
GHINA HAFIZHAH BUDIYONO	24
HIBAH NURFITRI	28
ISA NURIPTA SARI	23
ISNAENI SURI ROKHIMAH	21
KISWIN DWI NUR FATIMAH	27
MUHAMMAD HUDA ROHMAN	23
MUTHOHAROH	24
NOVIANA MUSLICHATUN	27
NUR HARYATI	27
OKTI YANURI	24
PARYANI	26
PUTRI INTAN ADITYA	23
RISTI ANGGRAENI	25
RUFAIDAH NUR SYIFA	22
SILVIANA DEWI IKHSANI	24
SRI PURWANTI	28
TRI RETNO WULANDARI NINGSIH	22
VENNY ARUMSARI	23
WULAN NINGSIH	24
YOHANA CARLINA PATRICIA	23
YOHANNA DWI SURYANINGSIH	23
YUNITA LESTARI	23

SKOR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama siswa	Nilai
ADI NUR SALEH	144
ANISA ADHA NURCAHYANI	139
ASIH NUR UTAMI	134
CHODIJAH NOOR SHOLIAH	117
DESI ANGGRAENI PUSPITA LESTARI	122
ERLIANI PATRIKA DEVI	139
FITRI SOLIKHAH	140
FITRIANI AMBAR ASRI	140
FRENI YOHAN AFANDHI	130
FRISKA DWI NOVITASARI	122
GHINA HAFIZHAH BUDIYONO	131
HIBAH NURFITRI	135
ISA NURIPTA SARI	125
ISNAENI SURI ROKHIMAH	133
KISWIN DWI NUR FATIMAH	121
MUHAMMAD HUDA ROHMAN	130
MUTHOHAROH	119
NOVIANA MUSLICHATUN	129
NUR HARYATI	142
OKTI YANURI	124
PARYANI	146
PUTRI INTAN ADITYA	138
RISTI ANGGRAENI	109
RUFAIDAH NUR SYIFA	134
SILVIANA DEWI IKHSANI	140
SRI PURWANTI	149
TRI RETNO WULANDARI NINGSIH	131
VENNY ARUMSARI	147
WULAN NINGSIH	135
YOHANA CARLINA PATRICIA	124
YOHANNA DWI SURYANINGSIH	138
YUNITA LESTARI	138

Lampiran 4. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Tes Hasil Belajar dan Angket Pendapat siswa

1. Uji validasi soal

UJI VALIDITAS KORELASI POINT BISERIAL

Soal	M _p	M _T	M _p - M _T	S _T	p	q	$\sqrt{p/q}$	P. Biserial	Status
1	14.500	14.000	0.500	4.92	0.938	0.063	3.873	0.394	valid
2	14.290	14.000	0.290	4.92	0.969	0.031	5.568	0.329	valid
3	17.600	14.000	3.600	4.92	0.156	0.844	0.430	0.315	valid
4	14.926	14.000	0.926	4.92	0.844	0.156	2.324	0.437	valid
5	17.000	14.000	3.000	4.92	0.219	0.781	0.529	0.323	valid
6	15.923	14.000	1.923	4.92	0.406	0.594	0.827	0.323	valid
7	15.040	14.000	1.040	4.92	0.781	0.219	1.890	0.400	valid
8	15.095	14.000	1.095	4.92	0.656	0.344	1.382	0.308	valid
9	14.621	14.000	0.621	4.92	0.906	0.094	3.109	0.392	valid
10	14.760	14.000	0.760	4.92	0.781	0.219	1.890	0.292	valid
11	16.286	14.000	2.286	4.92	0.438	0.563	0.882	0.410	valid
12	18.000	14.000	4.000	4.92	0.156	0.844	0.430	0.350	valid
13	19.750	14.000	5.750	4.92	0.125	0.875	0.378	0.442	valid
14	15.929	14.000	1.929	4.92	0.438	0.563	0.882	0.346	valid
15	15.091	14.000	1.091	4.92	0.688	0.313	1.483	0.329	valid
16	21.000	14.000	7.000	4.92	0.094	0.906	0.322	0.458	valid
17	15.643	14.000	1.643	4.92	0.438	0.563	0.882	0.295	valid
18	15.235	14.000	1.235	4.92	0.531	0.469	1.065	0.267	valid
19	15.769	14.000	1.769	4.92	0.406	0.594	0.827	0.298	valid
20	18.000	14.000	4.000	4.92	0.188	0.813	0.480	0.391	valid
21	16.727	14.000	2.727	4.92	0.344	0.656	0.724	0.401	valid
22	16.833	14.000	2.833	4.92	0.188	0.813	0.480	0.277	valid
23	19.571	14.000	5.571	4.92	0.219	0.781	0.529	0.599	valid
24	19.625	14.000	5.625	4.92	0.250	0.750	0.577	0.660	valid
25	20.833	14.000	6.833	4.92	0.188	0.813	0.480	0.667	valid
26	16.538	14.000	2.538	4.92	0.406	0.594	0.827	0.427	valid
27	16.000	14.000	2.000	4.92	0.313	0.688	0.674	0.274	valid
28	16.929	14.000	2.929	4.92	0.438	0.563	0.882	0.525	valid
29	14.875	14.000	0.875	4.92	0.750	0.250	1.732	0.308	valid
30	15.083	14.000	1.083	4.92	0.750	0.250	1.732	0.381	valid
Reliabilitas KR-20 =			0.808	JUMLAH BUTIR VALID =					30

Keterangan:

- $r_{p\ bis}$: korelasi point biserial
M_p : Rerata skor subjek yang menjawab benar
M_T : Rerata skor total
S_T : Simpangan baku skor total
p : Proporsi siswa yang menjawab benar
q : 1- p

2. Validasi Angket

Nomor	r hitung	r tabel	Keterangan
Butir1	1.000(**)	0.344	Valid
Butir2	1.000(**)	0.344	Valid
Butri3	1.000(**)	0.344	Valid
Butir4	1.000(**)	0.344	Valid
Butir5	1.000(**)	0.344	Valid
Butir6	.999(**)	0.344	Valid
Butir7	1.000(**)	0.344	Valid
Butir8	1.000(**)	0.344	Valid
Butir9	1.000(**)	0.344	Valid
Butri10	1.000(**)	0.344	Valid
Butir11	1.000(**)	0.344	Valid
Butir12	.999(**)	0.344	Valid
Butir13	1.000(**)	0.344	Valid

Butir14	1.000(**)	0.344	Valid
Butir15	1.000(**)	0.344	Valid
Butir16	1.000(**)	0.344	Valid
Butir17	1.000(**)	0.344	Valid
Butir18	1.000(**)	0.344	Valid
Butir19	1.000(**)	0.344	Valid
Butir20	1.000(**)	0.344	Valid
Butir21	1.000(**)	0.344	Valid
Butir22	1.000(**)	0.344	Valid
Butir23	1.000(**)	0.344	Valid
Butir24	1.000(**)	0.344	Valid
Butir25	1.000(**)	0.344	Valid
Butir26	1.000(**)	0.344	Valid
Butir27	1.000(**)	0.344	Valid

Butir28	1.000(**)	0.344	Valid
Butir29	1.000(**)	0.344	Valid
Butir30	1.000(**)	0.344	Valid
Butir31	1.000(**)	0.344	Valid
Butir32	1.000(**)	0.344	Valid
Butir33	1.000(**)	0.344	Valid
Butir34	1.000(**)	0.344	Valid
Butir35	1.000(**)	0.344	Valid
Butir36	1.000(**)	0.344	Valid
Butir37	1.000(**)	0.344	Valid
Butir38	1.000(**)	0.344	Valid
Butir39	1.000(**)	0.344	Valid
Butir40	1.000(**)	0.344	Valid

UJI RELIABILITAS SOAL DAN ANGKET

1.

Reliabilitas soal

Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.766	1.000	31

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.995	.364	46.424	46.061	127.667	65.121	31
Item Variances	557.707	1.176	16693.002	16691.826	14193.084	8967598.025	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	90.9091	64012.773	1.000	.	.756
Butir_2	90.9091	64012.773	1.000	.	.756
Butir_3	90.9091	64012.773	1.000	.	.756
Butir_4	90.9091	64012.773	1.000	.	.756
Butir_5	91.0909	64268.835	.998	.	.757
Butir_6	90.9697	64097.655	.999	.	.756
Butir_7	90.9091	64012.773	1.000	.	.756
Butir_8	91.0909	64268.835	.998	.	.757
Butir_9	90.9697	64097.655	.999	.	.756
Butir_10	91.0909	64267.960	.998	.	.757
Butir_11	92.4848	66250.445	.932	.	.765
Butir_12	91.4545	64782.693	.993	.	.759
Butir_13	91.2727	64524.267	.996	.	.758
Butir_14	91.2727	64524.142	.996	.	.758
Butir_15	91.0303	64183.218	.999	.	.756
Butir_16	91.3939	64696.121	.995	.	.758
Butir_17	91.1515	64353.883	.998	.	.757
Butir_18	91.5758	64952.627	.992	.	.759
Butir_19	91.0303	64184.093	.998	.	.756
Butir_20	91.9394	65470.746	.981	.	.761
Butir_21	91.2727	64524.267	.996	.	.758
Butir_22	91.8182	65296.028	.987	.	.761

Butir_23	91.2727	64524.142	.996	.	.758
Butir_24	91.5152	64867.195	.993	.	.759
Butir_25	91.0303	64183.218	.999	.	.756
Butir_26	92.0606	65641.934	.977	.	.762
Butir_27	91.8182	65296.403	.987	.	.761
Butir_28	91.6364	65041.739	.989	.	.760
Butir_29	90.9697	64097.655	.999	.	.756
Butir_30	91.2727	64524.517	.996	.	.758
Butir_total	46.4242	16693.002	1.000	.	.998

2. Reliabilitas angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.903	.901	40

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.405	3.094	3.563	.469	1.152	.014	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	132.6563	90.491	.621	.	.898
Butir_2	132.7188	90.144	.658	.	.898
Butir_3	133.0313	93.838	.264	.	.903
Butir_4	132.7188	91.176	.484	.	.900
Butir_5	132.9375	95.222	.154	.	.904
Butir_6	133.0938	92.733	.323	.	.902
Butir_7	132.8750	90.306	.540	.	.899
Butir_8	132.9688	94.289	.279	.	.902
Butir_9	133.0000	91.806	.453	.	.900
Butir_10	132.8125	92.802	.390	.	.901
Butir_11	132.8438	90.459	.577	.	.898
Butir_12	132.8438	89.104	.540	.	.899
Butir_13	132.9688	90.612	.553	.	.899
Butir_14	132.6250	91.597	.507	.	.900
Butir_15	132.6563	94.555	.195	.	.904

Butir_16	132.6563	92.233	.384	.	.901
Butir_17	132.7813	90.499	.631	.	.898
Butir_18	132.6250	89.081	.778	.	.896
Butir_19	132.6563	91.975	.463	.	.900
Butir_20	132.7188	93.628	.291	.	.902
Butir_21	132.6563	92.233	.436	.	.900
Butir_22	132.7813	89.596	.532	.	.899
Butir_23	132.7813	93.338	.327	.	.902
Butir_24	132.6563	91.201	.545	.	.899
Butir_25	132.7188	90.983	.502	.	.899
Butir_26	132.6875	92.093	.397	.	.901
Butir_27	132.7813	93.531	.306	.	.902
Butir_28	132.8438	92.910	.336	.	.902
Butir_29	132.7500	90.839	.468	.	.900
Butir_30	132.8438	92.523	.429	.	.901
Butir_31	132.6875	93.835	.269	.	.903
Butir_32	132.8125	90.867	.474	.	.900
Butir_33	132.7188	90.725	.475	.	.900
Butir_34	132.7188	94.338	.218	.	.903
Butir_35	132.8125	94.351	.224	.	.903
Butir_36	132.9063	94.926	.151	.	.904
Butir_37	132.6563	90.749	.525	.	.899
Butir_38	132.8438	93.297	.298	.	.902
Butir_39	132.7500	94.581	.194	.	.904
Butir_40	132.7188	94.144	.237	.	.903

Lampiran 5. Hasil Analisis Distribusi frekuensi, Uji Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir.

1. Analisis Data Angket Pendapat Siswa

Descriptive Statistics

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
ANGKET	32	40	109	149	4245	132.65	9.51267
Valid N (listwise)	32						

$$\text{Perhitungan kelas} = 1 + 3,33 \log N$$

$$= 1 + 3,33 \log 32$$

$$= 1 + 3,33 (1,505)$$

$$= 1 + 4,96$$

$$= 5,96 / 6$$

$$\text{Rentang (R)} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

$$\text{Rentang} = 149 - 109$$

$$= 40$$

$$\text{Panjang kelas} = \text{Rentang} - \text{kelas}$$

$$\text{Panjang kelas} = 40 : 6 = 6,6$$

Adapun distribusi frekuensi data hasil angket pendapat siswa dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Angket Pendapat Siswa

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	109-116	1	3.1%	15.63%
2	117-124	7	21.9%	50.00%
3	125-132	6	18.8%	71.88%
4	133-140	13	40.6%	87.50%
5	141-148	5	12.5%	100.00%
6	≤ 156	0	0%	100.00%
	Jumlah	32	100%	

Harga mean (M) ideal dan standar deviasi (SD) ideal diperoleh berdasarkan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M_i &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (160 + 40) \\
 &= \frac{1}{2} \cdot 200 \\
 &= 100
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD_i &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{6} (160 - 40) \\
 &= \frac{1}{6} \cdot 120 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Tabel 2. Kategori Kecenderungan Data Angket Pendapat Siswa

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
> 130	22	69%	Tinggi
100– 130	10	31%	Cukup
70 - 100	0	0%	Kurang
<70	0	0%	Rendah
Total	32	100%	

2. ANALISIS DATA TEST HASIL BELAJAR SISWA

a. Distribusi Frekuensi Data *Pre-Test* Kelas Ekperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretestboga3	32	13	5	27	4.669	1.6391	10.415
Valid N (listwise)	32						

Perhitungan kelas

$$= 1 + 3,33 \log N$$

$$= 1 + 3,33 \log 32$$

$$= 1 + 3,33 (1,505)$$

$$= 1 + 4,96$$

$$= 5,96 / 6$$

Rentang (R) = skor tertinggi – skor terendah

$$\text{Rentang} = 27 - 5$$

$$= 22$$

Panjang kelas = Rentang – kelas

$$\text{Panjang kelas} = 22 : 6 = 3,6 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Adapun distribusi frekuensi data hasil kemampuan awal *pre-test* kelompok eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Awal *Pre-Test* Kelompok Ekperimen

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	5-8	3	9.4%	9.4%
2	9-12	10	31.3%	40.6%
3	13-16	12	37.5%	78.1%
4	17-20	4	12.5%	90.6%
5	21-24	0	0.0%	90.6%
6	25-28	3	9.4%	100.0%
	Jumlah	32	100.0%	100.0%

Harga mean (M) ideal dan standar deviasi (SD) ideal diperoleh berdasarkan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M_i &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (30 + 0) \\
 &= \frac{1}{2} .30 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD_i &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{6} (30 - 0) \\
 &= \frac{1}{6} . 30 \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Tabel 4. Kategori Kemampuan Awal (*Pre-Test*) Kelompok Ekperimen

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
> 22,5	3	9%	Tinggi
15 – 22,5	4	13%	Cukup
7,5 - 15	22	69%	Kurang
<7,5	3	9%	Rendah
Total	32	100%	

b. Distribusi Frekuensi Data *Post-Test* Pada Kelas Ekperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
POSTTEST Ekperimen	32	8	20	28	779	24.3438	2.19397
Valid N (listwise)	32						

Perhitungan kelas

$$= 1 + 3,33 \log N$$

$$= 1 + 3,33 \log 32$$

$$= 1 + 3,33 (1,505)$$

$$= 1 + 4,96$$

$$= 5,96 / 6$$

Rentang (R) = skor tertinggi – skor terendah

$$\text{Rentang} = 28 - 20$$

$$= 8$$

Panjang kelas = Rentang – kelas

$$\text{Panjang kelas} = 8 : 6 = 1,3 / \text{dibulatkan jadi } 1$$

Adapun distribusi frekuensi data hasil kemampuan awal *post-test* kelompok Ekperimen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Akhir (*Post-Test*) Kelompok Ekperimen

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)	Frekuensi Komulatif
1	20-21	5	16%	15.63%
2	22-23	11	34%	50.00%
3	24-25	7	22%	71.88%
4	26-27	5	16%	87.50%
5	28-29	4	13%	100.00%
6	≥29	0	0%	100.00%
	Jumlah	32	100%	

Harga mean (M) ideal dan standar deviasi (SD) ideal diperoleh

berdasarkan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M_i &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (30 + 0) \\
 &= \frac{1}{2} . 30 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD_i &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{6} (30 - 0) \\
 &= \frac{1}{6} . 30 \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Tabel 6. kategori kecenderungan data Hasil Kemampuan Akhir (*Post-Test*)

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
> 22,5	27	84%	Tinggi
15 – 22,5	5	16%	Cukup
7,5 - 15	0	0%	Kurang
<7,5	0	0%	Rendah
Total	32	100%	

Lampiran 6. Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

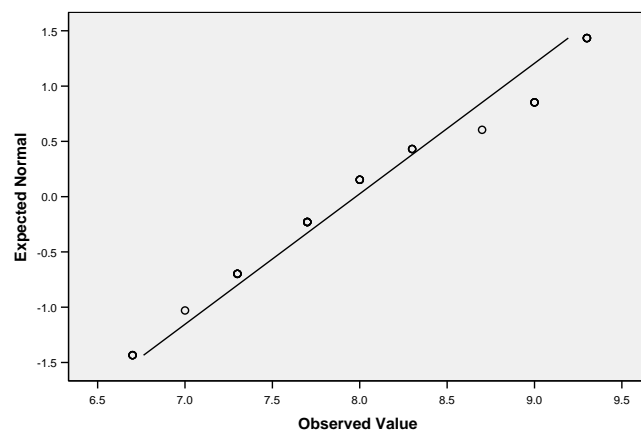
a. Uji Normalitas

Tests of Normality

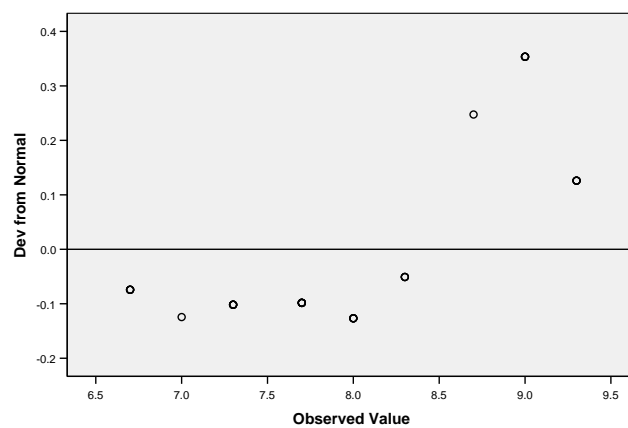
	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Normalitas	.136	32	.139	.925	32	.029

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of Normalitas



Detrended Normal Q-Q Plot of Normalitas



b. Uji Hipotesis

One Sample t-test

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PosTest	32	8.116	.7198	.1272

One-Sample Test

	Test Value = 7.5					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
PosTest	4.838	31	.000	.6156	.356	.875

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PreTest	32	4.669	1.6391	.2898

One-Sample Test

	Test Value = 7.5					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
PreTest	-9.771	31	.000	-2.8313	-3.422	-2.240

Lampiran 7. Gambar Peserta Didik Saat Pembelajaran



Gambar 1. Pembelajaran dengan metode ceramah



Gambar 2. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran
Edutainment



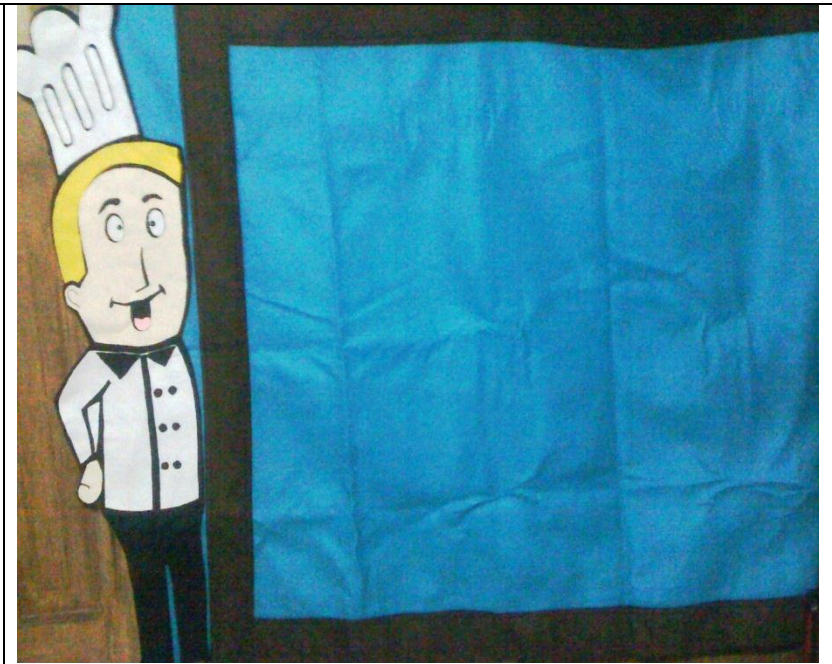
Gambar 3. Pengkondisian siswa mempersiapkan permainan



Gambar 4. Proses pembelajaran dengan metode *edutainment*



Gambar 5. Buku materi teknik – teknik dasar memasak



Gambar 6. Papan Flanel

